Matheus Bittencourt

A ORIGEM DO ESCOTISMO

O Escotismo é uma organização mundial, que tem como finalidade a formação física, moral, prática e cívica de meninos e meninas. O criador do Escotismo foi o inglês Robert S. S. Baden-Powell (1857-1941), que foi coronel do exército britânico durante a guerra dos Boers (1899-1902), na África do Sul. Nessa guerra, ele foi encarregado de defender a cidade de Mafeking durante sete meses, à frente de um pequeno grupo de jovens soldados. Quando retornou à Inglaterra, Baden-Powell foi recebido como herói e ficou surpreso ao saber que seu livro de instruções para o exército estava sendo utilizado em inúmeras escolas, para orientar grupos de jovens que acampavam.

Então, ele resolveu escrever um livro que fosse adaptado aos garotos, a partir de suas próprias experiências, acampando pela Inglaterra. Logo depois, suas idéias foram sendo praticadas por tantos rapazes, que o rei Jorge V da Inglaterra transferiu Baden-Powell para a reserva do exército a fim de que organizasse o Movimento Escoteiro. Hoje em dia, o Escotismo é praticado por milhões de jovens em todo o mundo. No Brasil, foi iniciado em 1910.

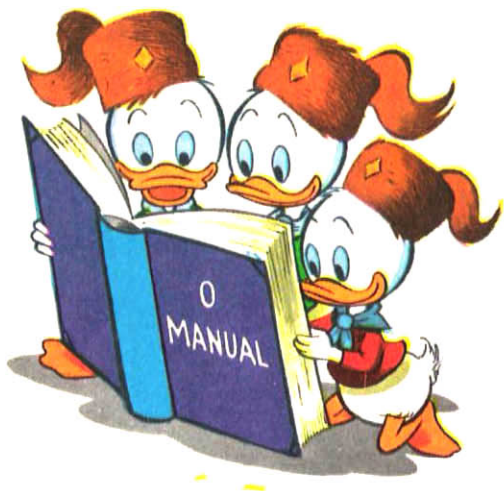
Este Manual pertence a:

Luiz Fernando Lopes
Mesquita

Endereço:

R [illegible] de Macedo nº 87
Inhaúma. Rio de Janeiro

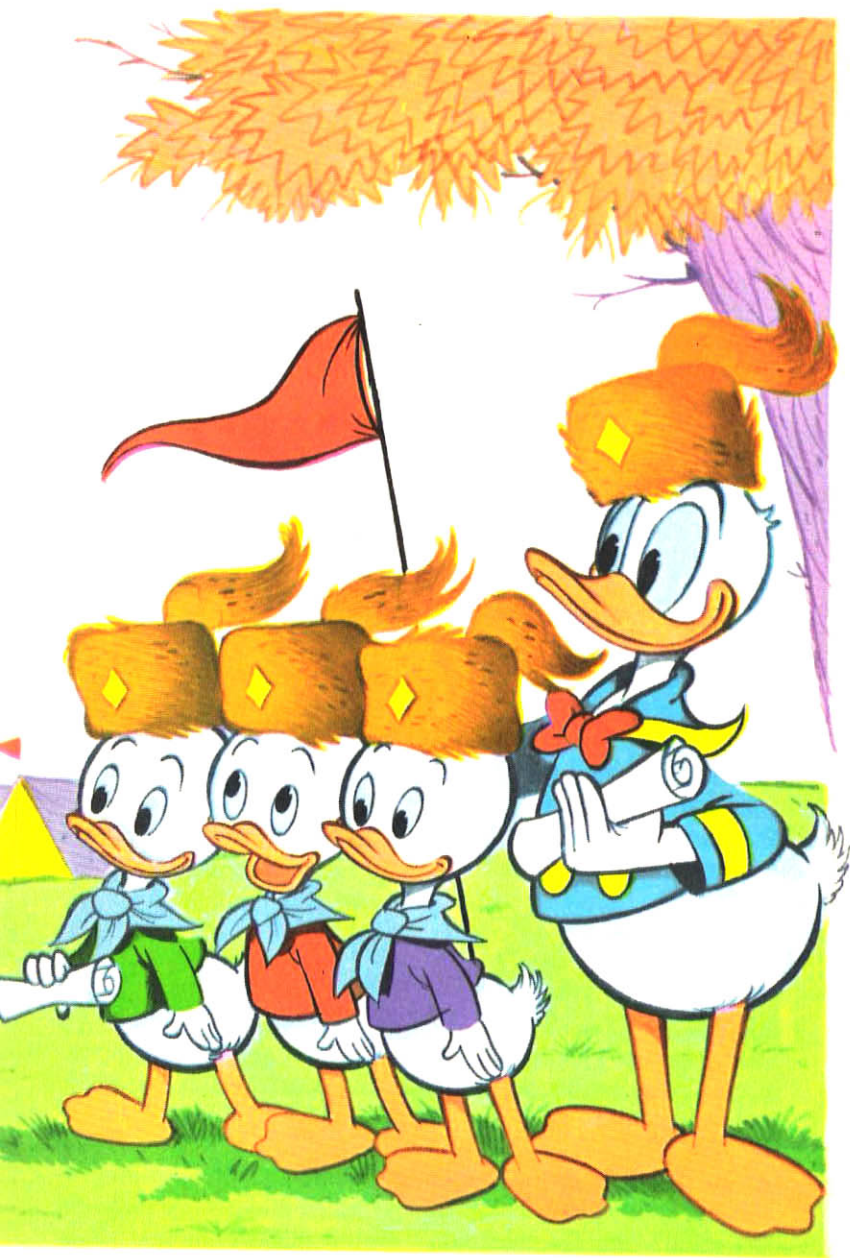
MANUAL DO ESCOTEIRO MIRIM

3.ª EDIÇÃO

DUAS PALAVRINHAS

Ei... psiu... um momentinho só, rapazes! Não vão pulando a página, só porque é uma "apresentação". Queremos simplesmente dizer o seguinte, hã, hã, (pigarro), dois pontos:

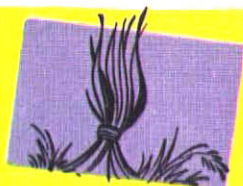
Este é o famoso "Manual do Escoteiro-Mirim" que os sobrinhos do Donald — Huguinho, Zezinho e Luisinho — vivem consultando para resolver os mais incríveis problemas. Por isso, há de tudo no Manual: desde códigos secretos (oba, oba) até calendário manual! Além disso, há muitos ensinamentos baseados no Escotismo propriamente dito, ou seja, a grande obra de educação da juventude criada por Baden Powell e que teve no Brasil, entre os seus grandes divulgadores, o comandante Benjamin Sodré ("Velho Lobo"). A ambos, a nossa homenagem!

E agora... ao Manual!

EM BUSCA DE OURO... AUTÊNTICO

Independentemente da opinião pessoal do Tio Patinhas, o ouro é, de fato, o "rei dos metais preciosos". Por que? Porque possui qualidades físico-químicas realmente excepcionais. Dificilmente se altera: resiste à ação do ar, do oxigênio, da água, jamais perde o seu brilho. Três possantes ácidos como o clorídrico, o sulfúrico e o nítrico não o afetam. É bastante maleável, e de tal forma flexível que, com dez gramas de ouro, se pode obter um fio com 325 metros de comprimento.

E agora, suponhamos que você encontre um objeto que julga ser de ouro; se quiser certificar-se, existe um método muito simples: risque com o objeto achado uma pedra de sílex. A seguir, risque com um objeto de ouro autêntico a mesma pedra; se os riscos deixados pelos dois objetos apresentam a mesma coloração, o objeto encontrado é mesmo de ouro. E agora... só resta você ir entregá-lo na seção de achados e perdidos mais próxima. Sim, senhor! E já!

NÃO PERCA A PISTA

Se, durante um passeio na floresta, você e seus amigos resolverem deixar a trilha principal para se embrenharem na mata, assinalem ´as suas

▲ Acima: alguns tipos de sinais de parada e direção

passagens: 1.º — para orientar os companheiros que quiserem juntar-se a vocês; 2.º — para reencontrar, sem perda de tempo, o caminho de volta à base. Esta será assinalada por galhos colocados em volta de uma pedra, em círculo e, também, por um sinal no alto: um lenço atado na extremidade de um ramo. A cada dez minutos de caminhada, deixe sinais.

S.O.S. - O ALFABETO MORSE

Tá, tá, tá... tá-tá-tá... tá-tá-tá... e o tá-tá-tá continua. É o som característico do telégrafo. Esta benemérita invenção, utilizada para a comunicação à distância, foi criada pelo norte-americano Samuel F. B. Morse, que a concretizou em 1836. Letras, números e sinais são formados pela combinação de pontos e traços transmitidos por impulsos elétricos. Bem, aprenda o código Morse — do qual lhe damos o alfabeto internacional — e poderá conversar através de uma parede com quem estiver no aposento ao lado. O **ponto** será uma batidinha rápida e seca, e o traço uma batida três vezes mais demorada.

A	. —	Q	— — . —	1	. — — — —
B	— . . .	R	. — .	2	. . — — —
C	— . — .	S	. . .	3	. . . — —
D	— . .	T	—	4	. . . . —
E	.	U	. . —	5	. . . . .
F	. . — .	V	. . . —	6	— . . . .
G	— — .	W	. — —	7	— — . . .
H	. . . .	X	— . . —	8	— — — . .
I	. .	Y	— . . — —	9	— — — — .
J	. — — —	Z	— — . .	0	— — — — —
K	— . —				
L	. — . .	ponto	: . — . — . —		
M	— —	Ponto de interrogação	. . — — . .		
N	— .	Convido a transmitir	— . —		
O	— — —	Fim	. . . — . —		
P	. — — .	Sinal de início	— . — . —		

ESCOVA E CARINHO

Se é você mesmo o "eleito" da família para dar banho em seu cachorro, use o método "escova e carinho". Antes de mais nada, ponha-lhe uma focinheira e uma coleira, leve-o até o banheiro e feche a porta. A seguir, convença o seu cachorro, com boas maneiras, a entrar na banheira (no fundo da qual você já terá estendido um tapete de espuma to lhe vai passando um sabão neutro ou xampu. Tome então de uma escova não muito mole nem muito dura e escove seu amigo com a espuma, da cauda até o focinho. Ensaboe-o bem e lave-o com movimentos rápidos e leves. Os olhos e as orelhas são os pontos mais delicados: cuidado para que não entre água ou sabão. Para essa limpeza vo-

de "náilon" para evitar que o animal escorregue). Vá jogando a água morna devagarinho sobre ele. Tranquilize-o sempre com a voz e com afagos enquancê deve pedir a ajuda de um veterinário ou de alguém com prática. Enxágüe bem o simpático banhista com água abundante e tépida. Passe então a

mão pelo seu pêlo de modo a tirar toda a água possível. Espere alguns segundos e logo o seu cão começará a sacudir o corpo. Pegue então um pano felpudo (do seu cachorro!) e... mãos à obra: enxugue-o rapidamente, faça-o brincar, saltar, mover-se. Mas não deixe que ele saia correndo pela casa, antes de estar bem seco. Ao terminar, você estará um pouquinho cansado. Em compensação, seu cachorro estará bem contente, saltitante, reluzente e... limpo!

ABACAXI, COCO E FIGOS-DA-ÍNDIA

Você não se atrapalha todo quando tem que descascar frutas espinhosas como o abacaxi e o figo-da-índia? Ou de casca dura como o coco? Parece uma tarefa difícil. Exemplo disso é aquela expressão

ESCOLHA O SEU ALGARISMO

Você quer controlar as suas finanças e, ao mesmo tempo, manter em segredo os seus cálculos? Pois então faça as contas com algarismos... hindus! Ou, se preferir, chineses... Em outras palavras: substitua, nos seus cálculos, os algarismos modernos pelos algarismos correspondentes usados pelos povos da antiguidade. E... mantenha a tabela em segredo!

EGÍPCIOS
BABILÔNIOS
ROMANOS
CHINESES
HINDUS
MAIAS
ALGARISMOS MODERNOS

usada pelas pessoas que precisam resolver uma dificuldade: "descascar o abacaxi!" Mas agora você não precisa mais ficar parado, sem saber o que fazer: é só seguir estas simples indicações.

Figo-da-índia

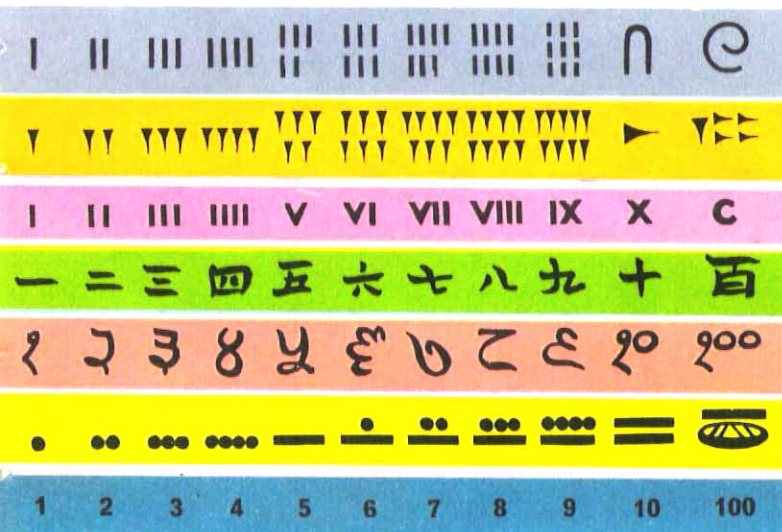
Coloque-o do jeito que foi colhido, com a casca espinhosa na água fresca e deixe-o assim por duas horas. Depois disso, você poderá abrir o figo e comer sua polpa, sem medo de se espetar.

Coco

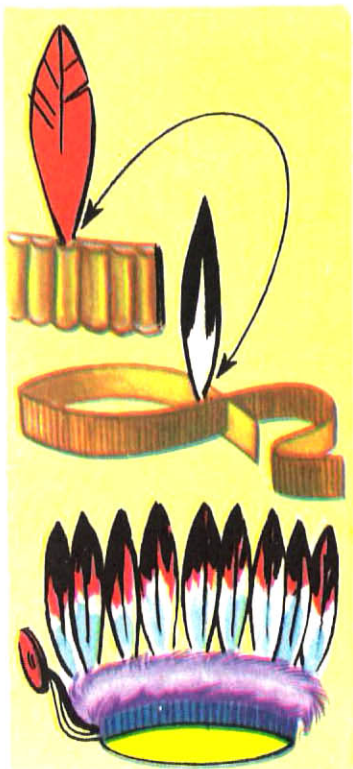
Procure na parte superior da fruta os três "olhinhos". Pegue uma chave de fenda e um martelo e faça um furo num dos "olhos" do coco. Despeje o suco numa vasilha e depois quebre a casca, atirando o coco ao chão. Lave os pedaços antes de comer.

Abacaxi

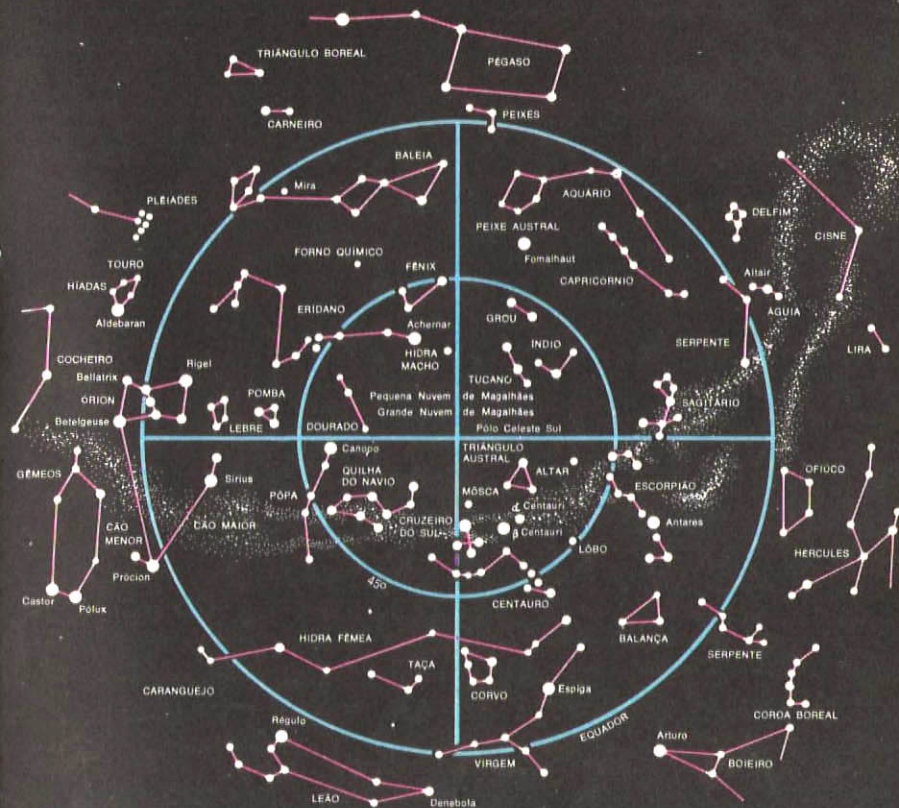
Envolva sua mão em um pano e segure o abacaxi pelas folhas. Para facilitar, pegue, com a outra mão, uma faca grande, e parta a fruta ao meio. Depois, finque um garfo na polpa para apoiar o pedaço e vá cortando a casca, no sentido vertical.

E tome cuidado!

COMO SE FAZ UM COCAR DE CHEFE PELE-VERMELHA

Que tal brincar de índio, bancando o temível "Touro Sentado"? Vai ser muito divertido se você usar um cocar parecido com o do cacique pele-vermelha. Experimente fazer um assim: com uma tira de papelão ondulado, faça um anel ao redor de sua cabeça e, com um lápis, marque o diâmetro. Perto da marca faça dois cortes, como mostra a ilustração. Eles servirão como fivela: sempre que você for usar o cocar, bastará encaixar um corte no outro. Depois, arranje algumas penas de um espanador velho, e cole uma por uma nos canudinhos da tira de papelão: maiores no centro, menores nas pontas. Se quiser, faça as penas de cartolina, dobrando um pedaço grande em forma de sanfona. Na pri-

meira parte desenhe duas penas de modo que a metade de cada uma fique exatamente nas dobras da sanfona. Veja a ilustração. Assim, você poderá recortá-las em bloco para depois colar cada uma na tira. Pinte as penas em cores vivas. E para enfeitar seu cocar, aplique na tira um pedaço comprido de pluma ou tecido peludo. Ugh pra você!

O MAR É BELO, MAS . . .

Entre os perigos ligados ao mar, os mais conhecidos são, decerto, o de aventurar-se nas águas quando o mar está bravio e "puxando" muito e o de banhar-se logo depois de uma refeição. Mas há outros: queimaduras e insolações por excessiva exposição ao sol. No caso de já terem surgido as bolhas características de queimadura, trate-as com uma solução de bicarbonato de sódio. Atente também para onde você põe os pés ao caminhar pela praia ou sobre recifes. Além do perigo de escorregar ou ferir-se nas ostras e pedras pontudas, você pode pisar num ouriço-do-mar e sofrer as terríveis consequências. Os que sofrerem um ataque de insolação devem ser conduzidos para a sombra e tratados com compressas frias sobre a fronte. Estas são as medidas a tomar, bem entendido, no caso de não haver nenhum médico próximo a quem recorrer.

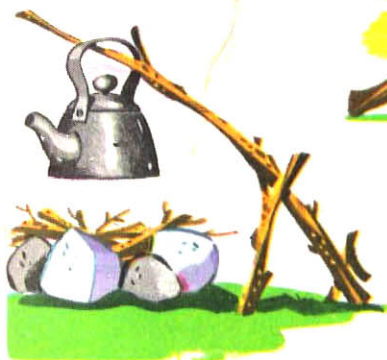
AS FAMÍLIAS DO CÉU

São as constelações aqueles agrupamentos de estrelas que sempre guiaram nômades e navegantes quando perdidos. Enumerá-las todas seria impossível. Vamos citar apenas as principais do nosso hemisfério, o Hemisfério Sul. Ei-las: Cão Maior, Navio, Cruzeiro do Sul, Tucano, Peixe Austral etc. São constelações também os doze signos do Zodiaco, aqueles que apare-

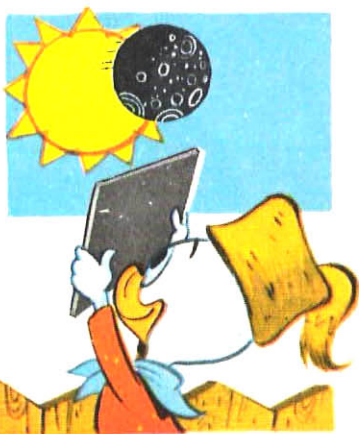
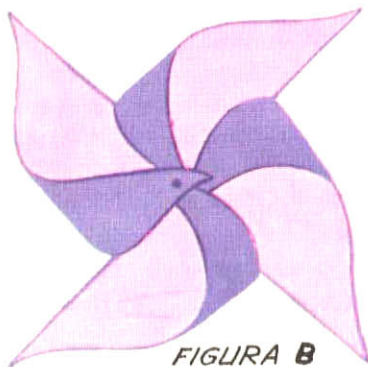
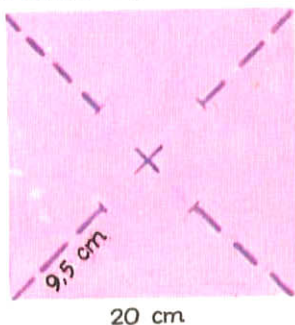
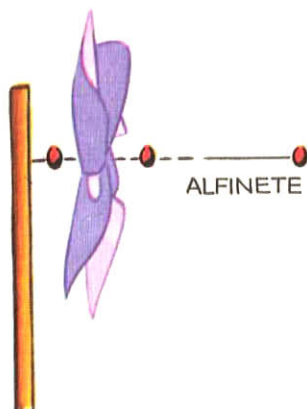
cem nos horóscopos: Carneiro, Touro, Gêmeos, Caranguejo, Leão, Virgem, Balança, Escorpião, Sagitário, Capricórnio, Aquário e Peixes. Estas são chamadas constelações zodiacais, porque se situam no Zodíaco, faixa que acompanha o equador celeste. As do sul são denominadas **austrais**, e as do norte **boreais.** Aprendam a reconhecer as constelações com o auxílio de um mapa astronômico e procurem visitar um **planetário** na primeira oportunidade.

A FOGUEIRA PARA CADA UTENSÍLIO

Que de tipo fogueira se adapta aos vários utensílios de cozinha que usamos no campo? Comecemos com a panela, que é colocada sobre um fogo aceso entre duas carreiras paralelas de pedras (1). A frigideira, por sua vez, fica melhor sobre três pedras dispostas em triângulo e contra uma quarta, maior, que servirá para proteger o fogo do vento (2). E pa-

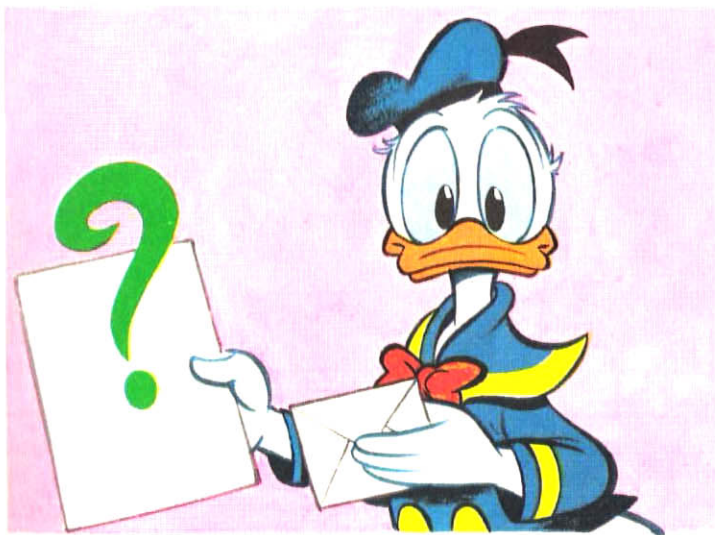
QUANDO O SOL DESAPARECE

Ás vezes acontece que o Sol, a Terra e a Lua se acham alinhados como três soldadinhos, e que a pequena Lua se coloca bem entre o Sol e a Terra, ocultando o primeiro e dando lugar a um **eclipse do Sol.** Outras vezes é a Terra que se coloca entre o Sol e a Lua, e nesse caso se dá um **eclipse da Lua.** O eclipse do Sol é um espetáculo fascinante, que não se deve perder, mas que deve ser observado com as devidas precauções. Para não ficar ofuscado pela **coroa,** isto é, aquêle halo de luz que circunda o disco obscurecido do Sol, muna-se

ra o bule do café? Pedras em círculo e uma vara apoiada sobre uma forquilha que será afixada ao solo por outra forquilha menor. Se quiser, poderá também apoiá-la a pouca distância de uma fogueira em forma de pirâmide (3-5). E... a panela de água? Bem, é só dar uma espiadinha na ilustração n.º 4 e você entenderá qual a melhor forma de colocá-la.

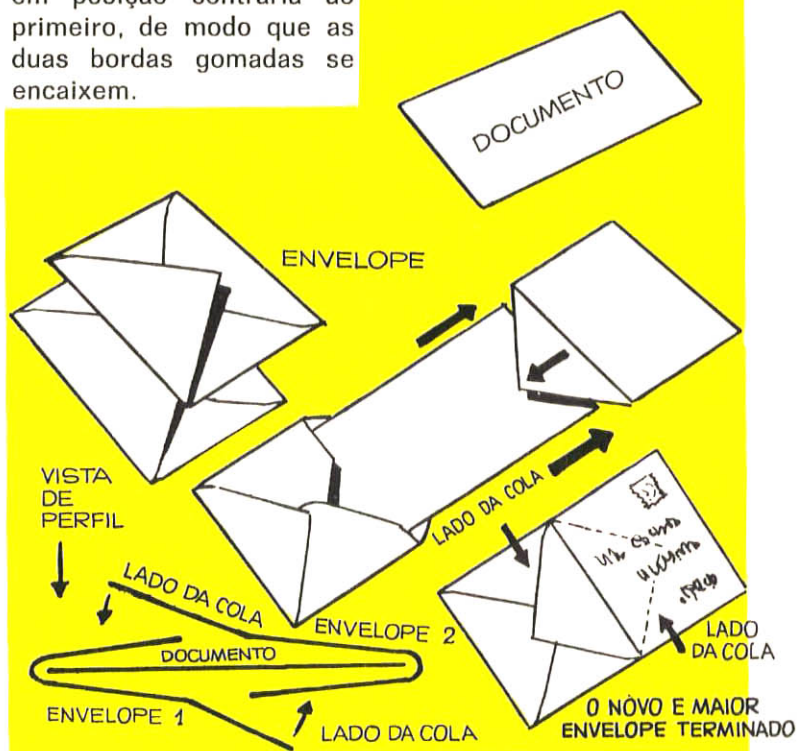
de um par de óculos escuros ou de um negativo fotográfico já "queimado", ou, ainda, de um pedaço de vidro enegrecido com a chama de uma vela.

ATENÇÃO, PESSOAL! VAMOS RODAR!

Vamos rodar com o vento e não com câmara, pois não é de filmagem que estamos falando, mas de **como se faz um cata-vento.** Corte um quadrado de cartolina com **20** cm de lado, recorte os quatro triângulos formados pelas diagonais (A). Dobre-os como em B, junte-os pelas pontas com um alfinete grosso e fixe-os a uma vareta. Está pronto seu cata-vênto.

A TINTA INVISÍVEL

Quando a tinta de escrever se torna **simpática?** Bem, quando não é lida! Parece uma charada, porém... as tintas simpáticas são justamente aquelas que não se podem ler e são por isso usadas para transmitir mensagens secretas. A mais fácil de se conseguir é o sumo de limão. Esprema um limão num pequeno recipiente limpo. Usando uma caneta com a pena perfeitamente limpa, escreva sobre qualquer folha de papel a sua mensagem secreta. O destinatário deverá simplesmente encostar a folha a uma lâmpada acesa. O calor da lâmpada fará surgir o escrito e a mensagem poderá ser lida.

A UNIÃO FAZ O ... ENVELOPÃO

Como se faz para expedir um documento não dobrável, duas vezes maior que os envelopes existentes? Resposta: pegue dois envelopes e, num deles, enfie o documento ao comprido. Repita a operação

com o segundo envelope em posição contrária ao primeiro, de modo que as duas bordas gomadas se encaixem.

PNEU FURADO TEM CURA

Muitas vezes um passeio de bicicleta pode arruinar-se porque um pneu é furado por um prego traiçoeiro. Que fazer, quando não se tem uma câmara de ar sobressalente? A primeira providência é desmontar a roda e retirar a câmara de ar do pneumático com os instrumentos adequados. Depois encha a câmara e coloque-a numa bacia cheia d'água. Vá revirando-a suavemente: o furo, ainda que invisível a olho nu, se revelará através de bolinhas de ar que subirão à superfície. Localizado o furo, deixe a câ-

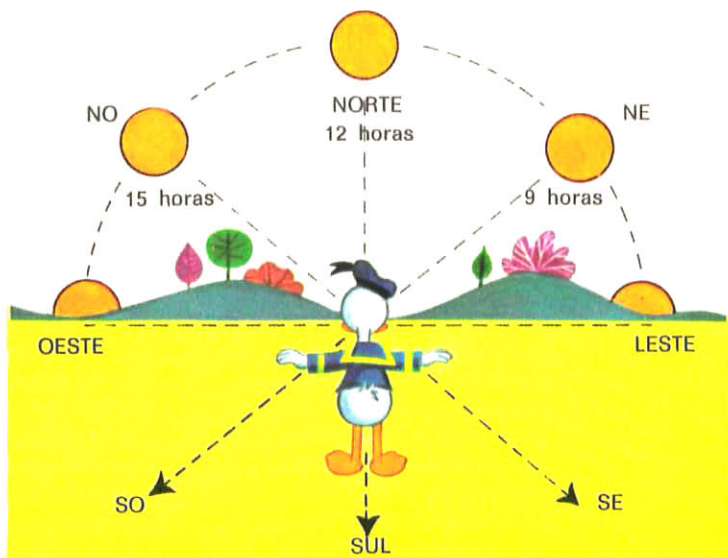
mara de ar secar. Enquanto isso, recorte, de uma outra câmara fora de uso mas ainda resistente, um disco de borracha (diâmetro: cerca de 2 cm); com um papel-lixa bem fino, raspe um la-

(o próprio cano da bicicleta), pois a cola tende a enrolar o pedaço de borracha. Uma vez seca a cola — bastam alguns minutos — aperte o remendo com força sobre o furo, comprimin-

do do disco e uma área equivalente na câmara de ar, em torno do furo. Sobre estas duas partes se espalham algumas gotas de cola apropriada para pneus. Deixa-se secar, tomando-se o cuidado de pôr o remendo sobre uma superfície curva

do-o em todos os lados simultaneamente para que adira bem. Repita a prova da água para certificar-se de que o remendo está bem feito e recoloque a câmara de ar no pneumático. Prontinho... sua bicicleta está pronta para outra!

A BÚSSOLA DAS MÃOS

Se você estiver no campo e quiser orientar-se, estando sem bússola, eis um método fácil, o da "bússola das mãos": se for de **manhã**, estenda o braço direito na direção em que o sol está nascendo, que é o **leste**; desta forma, você terá o **oeste** na direção do seu braço esquerdo; o **norte** estará à sua frente, e o **sul** estará atrás de você. Se for na parte da **tarde**, estenda o braço esquerdo na direção em que o sol vai caindo, que é o **oeste**; assim, o **leste** ficará no lado do seu braço direito, o **norte** à sua frente e o **sul** atrás.

MOSQUITOS EM RETIRADA

Logo depois do pôr-do-sol no campo, começa a invasão dos mosquitos. E será fácil você sair dessa se tiver à mão um inseticida ou um óleo repelente (assim chamado) para passar na pele. Mas como en-

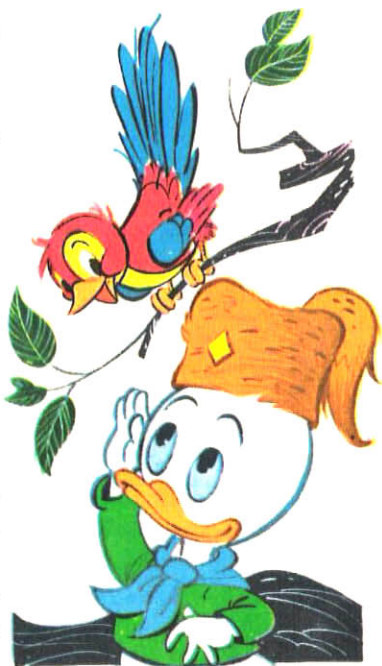
frentar o ataque inimigo se você estiver desprovido desses recursos? Simples! Bastará juntar lenha verde ou molhada e fazer uma bela fogueira... com bastante fumaça. Logo os amolantes insetos baterão em retirada. Cuidado, porém, com a direção do vento... senão será a **sua** vez de bater em retirada! Para fazer a fogueira você usará gravetos bem secos, e não esqueça de rodear a fogueira com pedras para evitar que o fogo se propague.

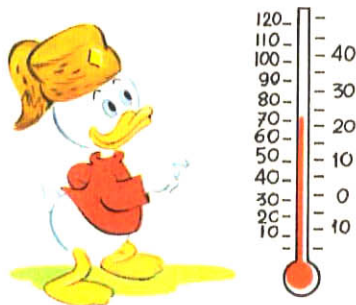
OPERAÇÃO LIMPEZA

Você acabou de "raspar" o último prato de um belo almoço que você teve, sentado na grama de uma fresca clareira do bosque? Sim? E então, cuidado para não deixar, espalhado pelo chão, papéis, caixas, latas vazias etc. O Mestre-Escoteiro lhe tirará pelo menos três estrelinhas e dará solene "bronca". E será bem feito, pois é muito fácil dar um sumiço no lixo: é só escavar um buraco e enterrá-lo.

DO GRASNAR AO ZUMBIR

Quando o Tio Patinhas está bravo, começa a grasnar; e quando o Donald dá um pito nos sobrinhos, solta grasnidos de raiva; e os sobrinhos, por sua vez, grassitam entre si... Grasnar, grasnir, grassitar, são as "vozes" dos patos, isto é, os verbos que identifi-

cam suas falas. E as dos outros animais? Tomem nota: o macaco assobia, guincha; o leão, o tigre e o urso bramem, rugem, urram; a raposa regouga, ronca; a doninha, a lebre e o rato chiam;. o golfinho assobia. Isto, quanto aos mamíferos. E as aves?... O ganso grasna; a galinha cacareja; os pintinhos piam; o pavão pupila; o peru gruguleja, bufa; a águia e o abutre chiam; o rouxinol canta, tine; o corvo grasna; a pega, o estorninho, palram; o papagaio palra, fala, taramela.

DE 0 A 100 E DE 32 A 212

Ou seja: do termômetro Celsius ao Fahrenheit. À temperatura em que a água se transforma em gelo, o termômetro Celsius indica 0 e o Fahrenheit 32 graus; quando a água entra em ebulição, isto é, começa a ferver, o sistema Celsius indica 100 graus e o Fahrenheit indica 212. Quer passar dos graus Celsius para os graus Fahrenheit? Multiplique a temperatura Celsius por 9, divida por 5 e acrescente 32. A operação inversa você obterá subtraindo 32 à temperatura Fahrenheit, multiplicando por 5 e dividindo por 9... Existe, porém, um sistema menos cansativo: dar uma olhadinha no termômetro aqui ao lado!

COMO SE FAZ UM ARCO

Para se fazer um arco, rapazes, basta estender a mão para uma árvore qualquer e procurar o galho mais adaptável. O galho ideal deverá ter o comprimento de mais ou menos 80 cm, estar ainda verde, ser bem flexível. Que sejam verdes também os ci-

pós finos ou trepadeiras com que você fixará à extremidade do arco — de cada lado — as duas pontas da corda (também de cipó). Depois, é só sair pelo campo de arco em punho, como Robin Hood. Mas nada de alvejar pessoas ou objetos... quebráveis!

CÓDIGO DAS BANDEIRAS

Deseja comunicar-se à distância com um amigo sem recorrer ao megafone? Use duas bandeirinhas: elas serão de forma quadrada, tecido vermelho e amarelo, com pequeno cabo. Desfraldem, cada um por sua vez, o seu respectivo par de bandeiras, tendo em conta que a cada posição das bandeiras correspondem vogais, consoantes e números.

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

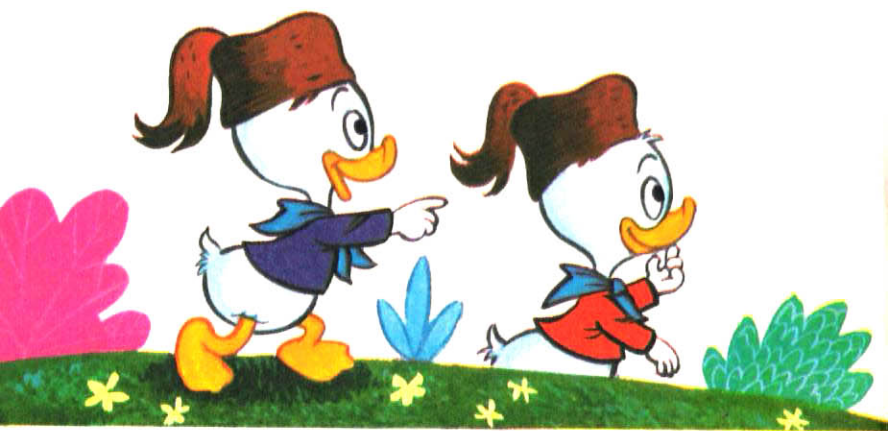
S

T
U
V
W
X
Y
Z
SEGUEM-SE NÚMEROS
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
FIM DE PALAVRA
ATENÇÃO

OS VENTOS BRASILEIROS

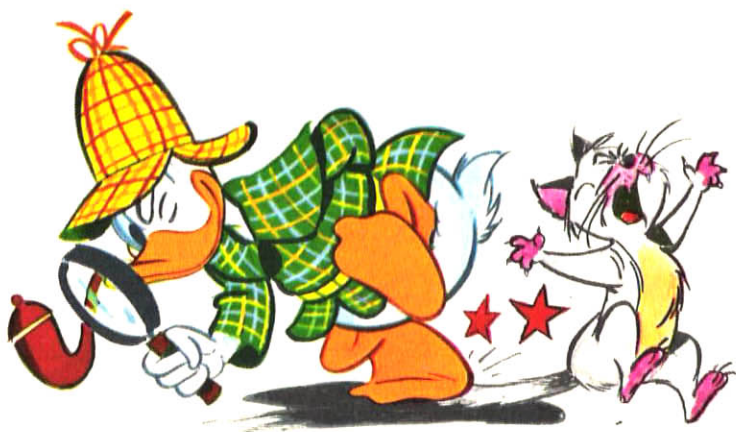
A situação geográfica do Brasil dentro do continente sul-americano explica a influência de três poderosas massas de ar: a equatorial, a tropical atlântica e a polar antártica. Dos deslocamentos dessas massas, no decorrer do ano, resultam os ventos brasileiros.

Durante o verão, forma-se a sudoeste do país (pantanal e sul de Mato Grosso) uma **área ciclonal**, que se contrapõe a duas **áreas anticiclonais** localizadas na região equatorial e no Atlântico Sul. As correntes de ar procedentes destas duas áreas convergem para aquela, originando os **ventos alísios** do nordeste e do sudeste. No inverno, porém, a **área ciclonal** passa a localizar-se no Atlântico, ao norte do equador, em contraposição a duas áreas **anticiclonais** localizadas no Atlântico Sul e na Argentina. Então predominam os **alísios** do sudeste, que invadem o planalto brasileiro, e os **ventos frios** do sul, que alcançam até a Amazônia, constituindo a **friagem.**

No Rio Grande do Sul, os ventos frios tomam o nome de **minuano,** vento muito gelado. Mas há também um vento variável que sopra no planalto meridional (São Paulo); o **noroeste**, quente e desagradável.

Como vocês decerto já sabem, o horizonte foi dividido (teoricamente, é claro) em quatro direções, também chamadas **pontos cardeais**: **norte**, **sul**, **este** e **oeste**. Na "rosa dos ventos" eles aparecem com suas iniciais somente: N, S, E e O. Mas há uma segunda divisão, os pontos **colaterais: nordeste** (NE), entre norte e este; **sueste** (SE), entre sul e este; **sudoeste** (SO) entre sul e oeste; **noroeste** (NO), entre norte e oeste. E mais uma subdivisão, os **sub-colaterais**: **nornordeste** (NNE), entre norte e nordeste; **lesnordeste** (ENE), entre este e nordeste; e ainda **lessueste** (ESE), **sussueste** (SSE), **sussudoeste** (SSO), **oessudoeste** (OSO), **oesnoroeste** (ONO), **nornoroeste** (NNO). E aí tem você a **rosa dos ventos** que indica as várias direções que podem ser seguidas pelas embarcações.

ACHADOS E PERDIDOS

Você gostaria de ter sempre tudo à mão, sem ter de correr desesperado às seções de achados e perdidos toda vez que não encontrar algo? Primeiramente, seja cauteloso para evitar perder as coisas, e depois siga este lema: "Um lugar para cada coisa, cada coisa em seu lugar". Ou seja: aja com ordem. Seja como for, existem umas regrinhas para não perder a . . . cabeça. Quando sair em viagem, por exemplo, conte sempre os objetos que leva consigo: malas, sacolas, bolsas, pacotes e . . . irmãozinhos.

Quando, em casa, você procurar um livro ou um brinquedo, não revire a estante de cabeça para baixo nem espalhe os brinquedos por todo lado; assim você só cria confusão e aí é que não vai encontrar nada. Ao invés disso, limite-se a olhar estante por estante com atenção. Se no fim, após passar tudo em revista e procurar cautelosamente nos cantos (sem tirar as coisas do lugar), você lembrar que o livro que procurava está emprestado a um amigo . . . bem feito! Da próxima vez anote no seu caderninho!

A MONTANHA, GRAU POR GRAU

Quantos e quais são os **graus de dificuldade** de uma ascenção alpinística? A Escola de Rocha de Mônaco da Baviera fixou-os em seis. Ei-los: **primeiro** (fácil): a rocha apresenta numerosos pontos de apoio para as mãos e os pés. **Segundo** (medianamente difícil): a rocha não apresenta apoios muito evidentes e numerosos. **Terceiro** (difícil): a rocha apresenta apoios precários e escassos. **Quarto** (muito difícil): a rocha, além de apresentar poucos e precários apoios, está ligeiramente "vertical". **Quinto** (demasiado difícil): paredões ou encostas verticais escaláveis somente com a ajuda de instrumentos: cordas, pregos etc. E agora, um conselho: não se arrisquem a escalar uma montanha sem o necessário equipamento e sem a indispensável companhia de pessoas experientes, de preferência guias ou mestres de alpinismo.

O DIA EM "FUSOS" HORÁRIOS

— Que horas são?

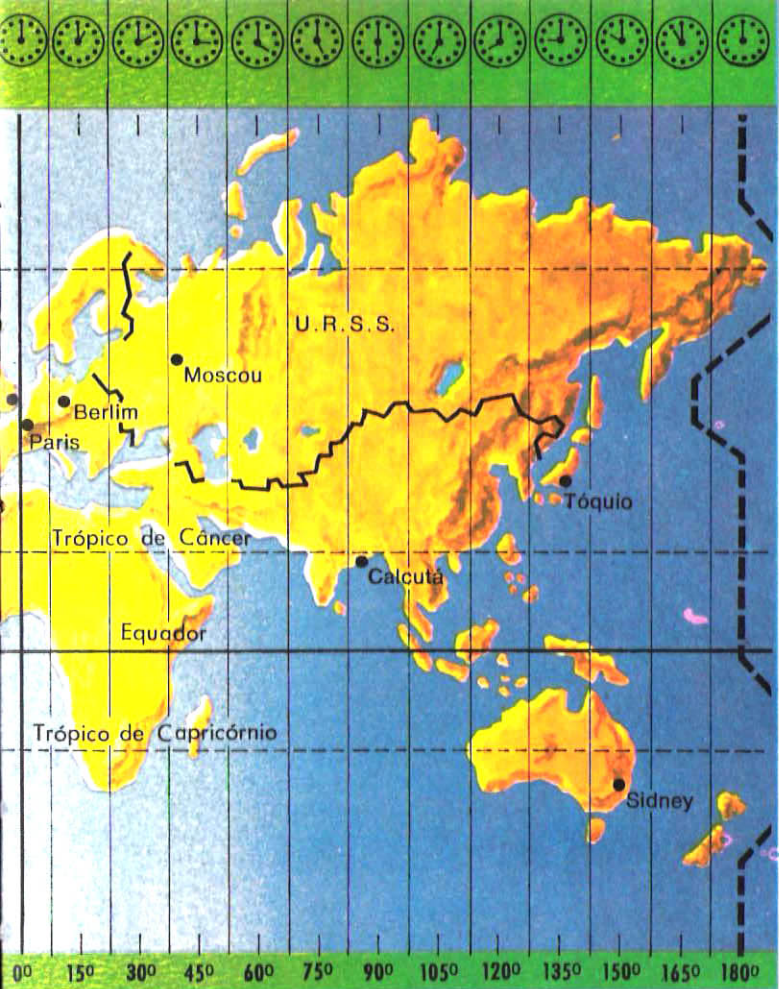
— São...

— Um momento, deixe-me terminar: que horas são em **Sidney**?

— Hã?... Ah, bem... eu... sei lá!

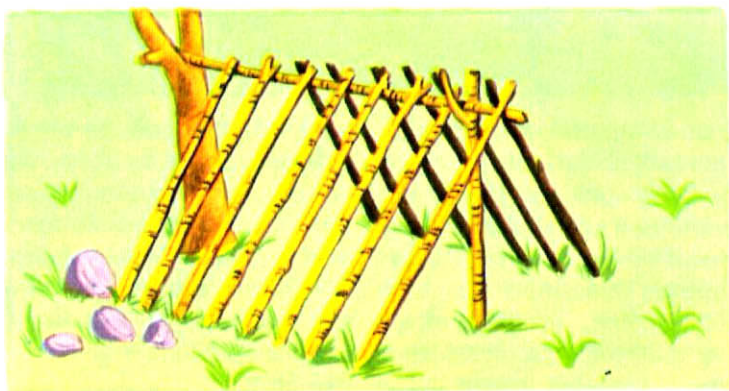
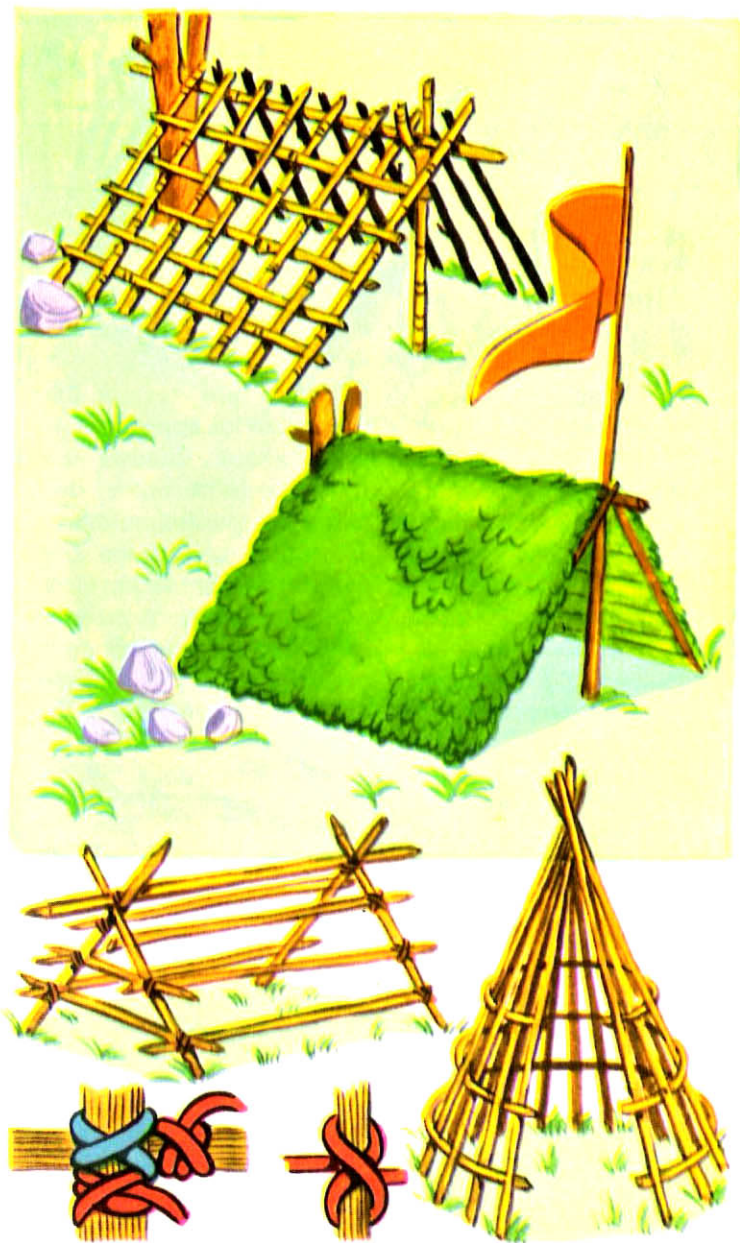
É muito simples, rapazes. Basta dar uma espiada em nossa ilustração para responder. Imaginem a Terra dividida em 24 "gomos", que aqui serão 26 porque os primeiros dois foram repetidos para melhor compreensão. Estes gomos se

chamam **fusos horários.** Ora, se no fuso do meridiano de Greenwich, que é tomado como meridiano de partida, são 12 horas, para saber-se a hora de Sidney (Austrália), basta observar a ilustração. Nota-se que há uma diferença de 10 fusos, ou seja, 10 horas; como nós nos estamos deslocando para o leste (onde fica a Austrália), ou seja, para a **direita**, já terão transcorrido 10 horas desse dia; assim, deveremos acrescentar praticamente 10 horas ao... meió-dia. Por-

tanto, em Sidney serão 22 horas (10 da noite).

Caso você esteja interessado em saber a hora num local do oeste, isto é, à **esquerda** do meridiano de Greenwich, é só **subtrair** tantas horas quantos forem os fusos dos quais dista aquela localidade. Lembremo-nos sempre, também, de que, quando se ultrapassa o meridiano central do fuso 12, muda-se a data. Avança-se um dia se se viaja em direção ao leste, recua-se um dia se se viaja em direção ao oeste.

UM TETO PARA TODOS

Não temos a pretensão de ajudá-lo a resolver o pròblema do aluguel de casa: limitamo-nos a ensinar-lhe o modo de construir uma cabana que lhe será utilíssima durante sua estada no campo. Vamos apresentar-lhe dois tipos, entre os quais você escolherá o que mais lhe agrade. Seguindo atentamente as ilustrações, a construção da cabana não será uma empresa muito dura, se bem que a procura e disposição das varas de sustentação vão exigir, por certo, um pouco de tempo. Nem é preciso dizer que, antes de começar o trabalho real-

mente, você deverá aplainar bem o terreno. Depois, uma vez armada a estrutura, você só terá que recobri-la de ramos e acomodar-se à sombra.

COZINHA CAMPESTRE

Para as excursões no campo, os supermercados lhe oferecem uma grande e atraente variedade de alimentos congelados, enlatados, pré-cozidos, desidratados, e frutas. Todavia, para você, Escoteiro-Mirim, será mais agradável e saboroso um almoço preparado à moda dos antigos pioneiros. O seu "menu" consistirá de um prato de peixe e um de carne, ambos assados... na fogueira. Limpe bem o peixe (que você terá pescado, por incrível que pareça), espete-o com varetas que depois você deixará entre os vãos de um cepo de lenha resinosa que servirá para aromatizá-lo. Exponha-o então à chama viva de uma fogueira feita entre duas carreiras paralelas de pedras. Quando estiver bem corado de um lado, vire-o para completar o cozimento. Então, salgue-o. Enquanto isso, você já terá feito outra fogueira entre um

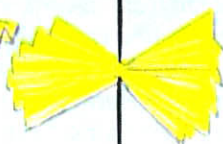
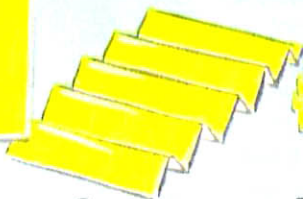
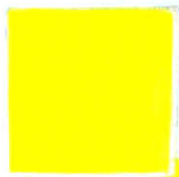
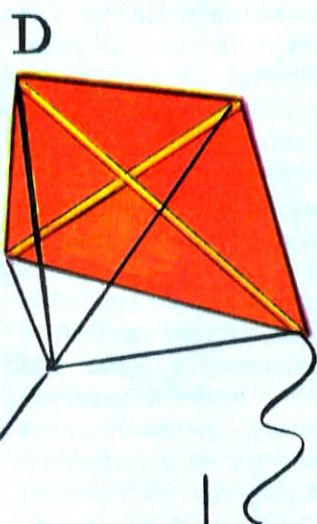
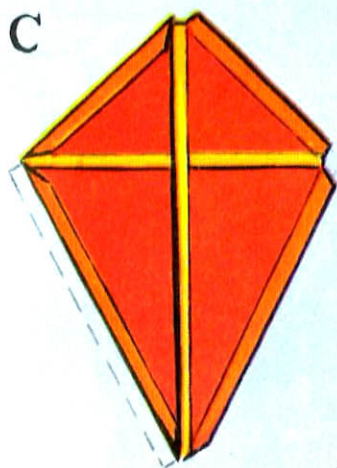
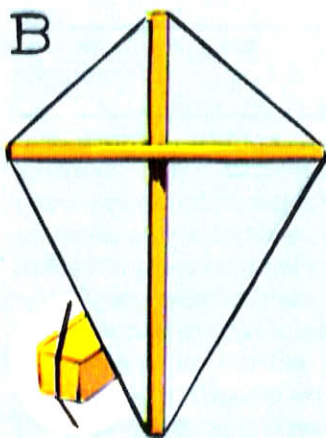
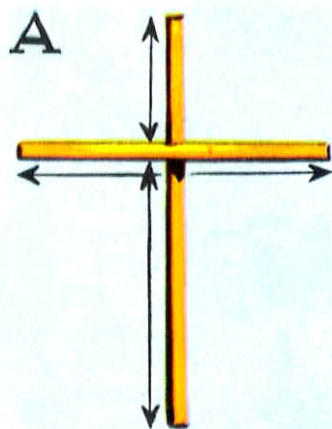
círculo de pedras: sobre esta fogueira exponha a carne suspensa num galho sustentado por uma forquilha presa à terra por uma pedra, como mostra a ilustração. A tarefa não é difícil e você não terá maiores problemas. Caso contrário... bem, você sempre terá o recurso dos alimentos congelados, enlatados, pré-cozidos, desidratados, e as frutas que levou consigo.

O PAPAGAIO DE PAPEL

Que o **Zé Carioca** é um papagaio, ninguém discute. Ele pertence à família dos **psitácidas**, espécie de aves que imitam bem a voz humana. Só que agora vamos esquecer o nosso personagem para falar de um outro tipo de "papagaio", também conhecido como **pipa, pandorga, quadrado, raia** ou **arraia.** Trata-se de um brinquedo de papel que as crianças soltam ao vento. Antes de ser um brinquedo, porém, o papagaio é um benemérito da ciência: Benjamin Franklin utilizou-o para o estudo da eletricidade atmosférica, e Guilherme Marconi aproveitou-o como antena para os seus experimentos de rádio-transmissão Tudo isso há muito tempo atrás...

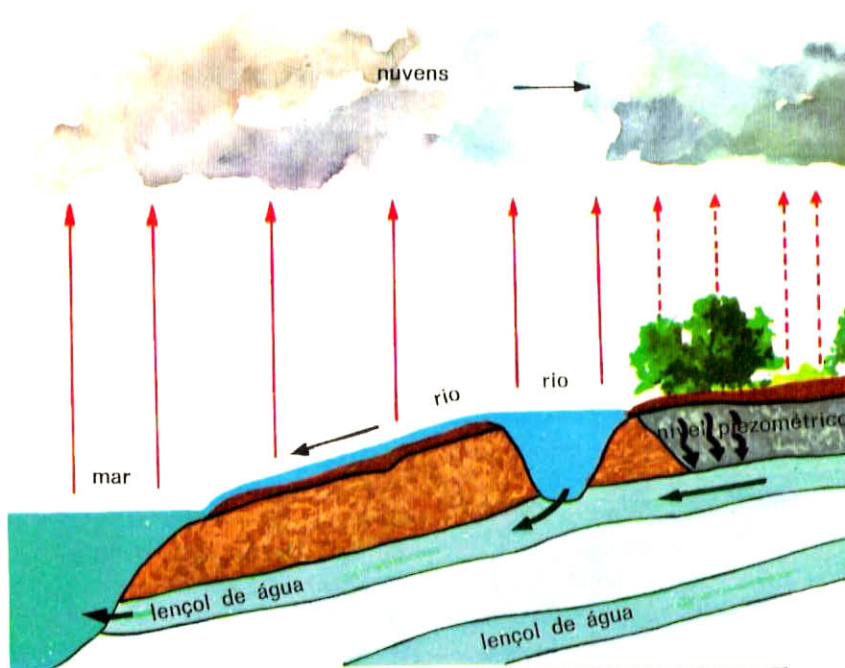
Voltando ao nosso papagaio-brinquedo, veja como é fácil fazer um: arranje duas varetas bem finas e leves (preferivelmente de bambu); uma com 80 cm de comprimento, outra com 50 cm. Veja a ilustração **A.** Cole uma sobre a outra, em forma de cruz, e passe um

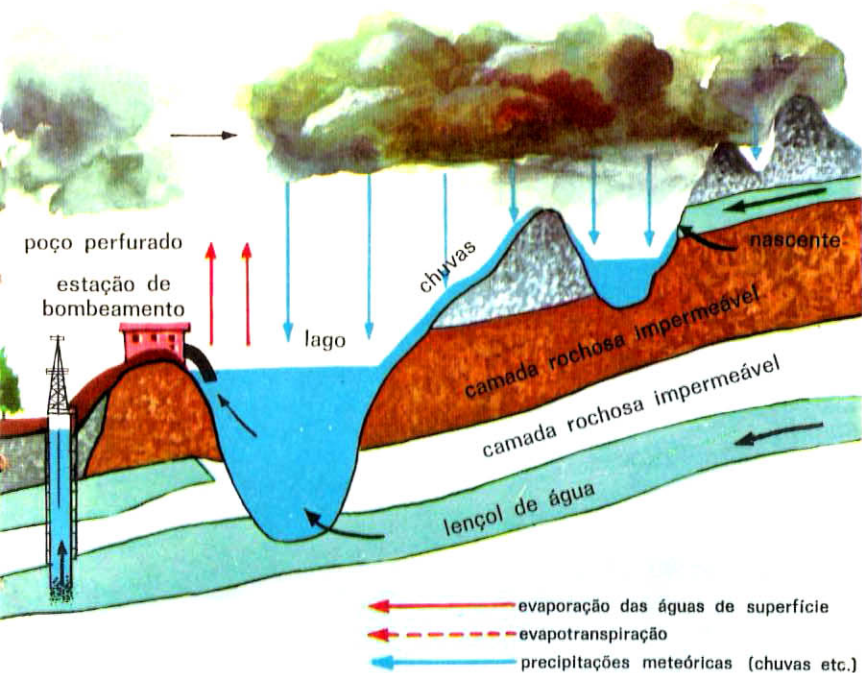
fio de náilon por suas extremidades, como mostra a ilustração **B.** Depois, pegue uma folha de papel colorido bem leve (papel de seda, por exemplo). Recorte um paralelogramo com dimensões ligeiramente maiores que as daquele feito com as varetas e o fio de náilon. Coloque a cruz sobre o paralelogramo de papel, dobre as beiradas e cole-as como mostra a ilustração **C,** deixando secar. Arranje um carretel com pelo menos 200 metros de linha bem forte e aplique-o no papagaio, como mostra a ilustração **D.** Falta ainda fazer a cauda, que dará equilíbrio e direção ao seu papagaio: pegue mais alguns pedaços de papel de seda coloridos e recorte 6 quadrados com 20 cm de lado. Veja a ilustração 1. Dobre os quadrados como sanfona e aperte o centro de cada um para dar o formato de "borboleta", como mostra a ilustração 3. Pegue um pedaço de fio com 3 metros de comprimento, e enfie uma das extremidades numa agulha. Agora, passe a agulha pelo centro de cada "borboleta", como você vê na ilustração 3. Elas devem ficar presas no fio, distantes mais ou menos 50 cm uma da outra. Retire a agulha, prenda a cauda no papagaio e... pronto! Ele já pode levantar vôo. Veja, na pág. 118, como transformar em uma alegre competição a brincadeira de empinar papagaios!

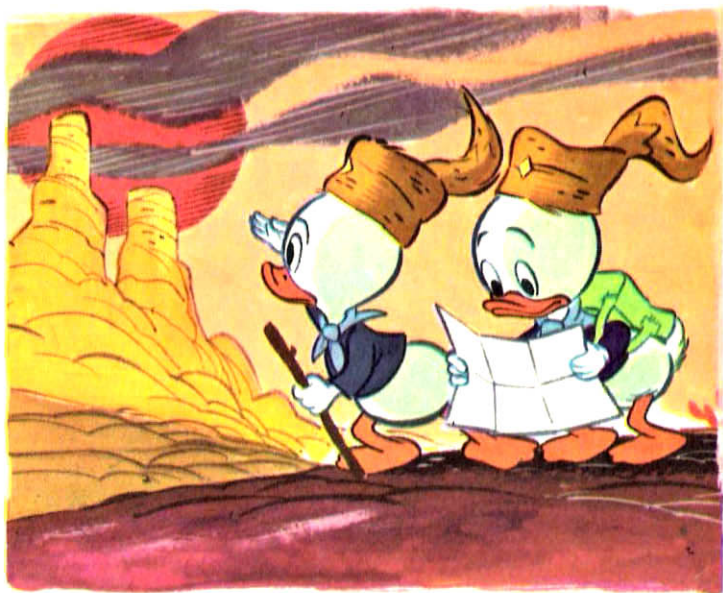
A
B
C
D
1
2
3

COMO SUBIR NUMA ÁRVORE

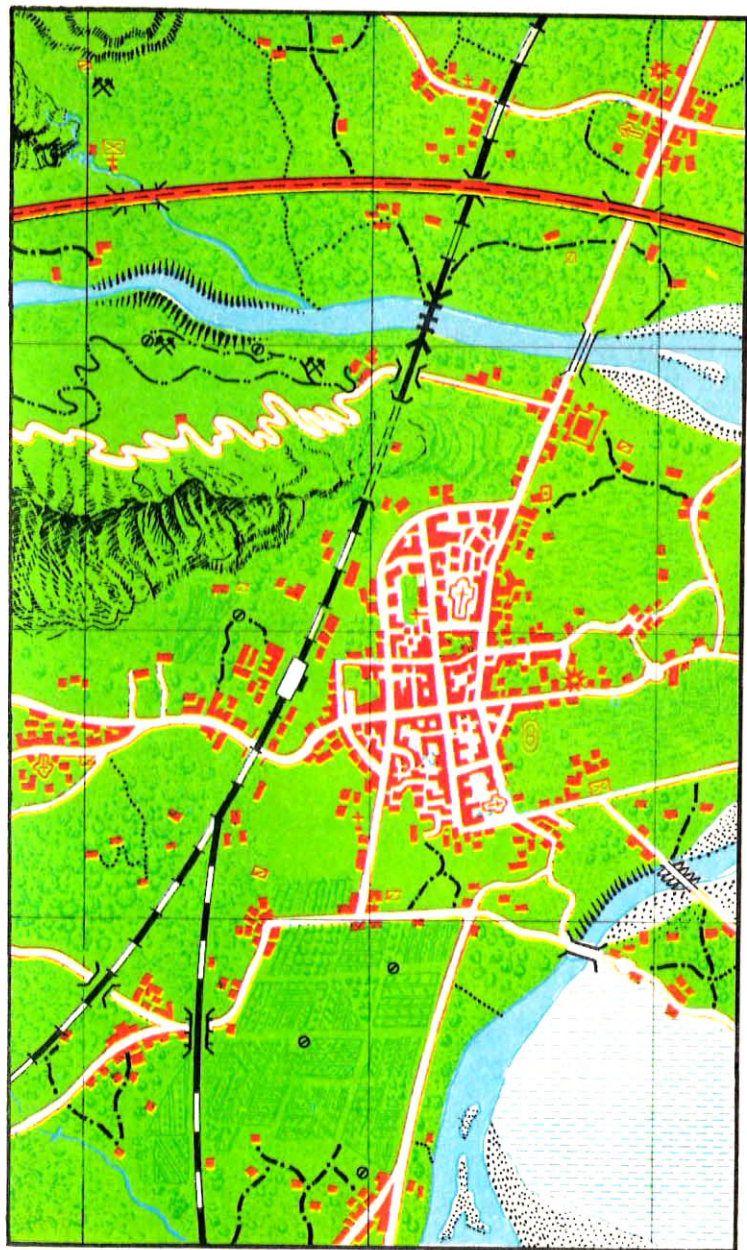
Você deve, sempre que houver uma oportunidade, excursionar pelo campo: ainda que seja para um simples passeio na floresta ou num bosque, ao longo das aprazíveis encostas de um morro. Uma vez ali, procure mergulhar os olhos naquele mar de verde e de azul que se estende abaixo e acima de nós. Observe as plantas silvestres, por exemplo. No Brasil há inúmeras variedades e, de vez em quando, você poderá ter o prazer de encontrar um pé de amoras ou morangos silvestres, ou mesmo uma goiabeira. Mas não pense apenas no estômago, pense no seu espírito também: por um momento, permaneça em absoluto silêncio e imobilidade... e logo você estará ouvindo a doce melodia da natureza, os mil e um rumores, silvos e sussurros das árvores dançando ao vento, dos cantos dos pássaros, dos ruídos de insetos.

Pois bem, amiguinhos Escoteiros, é tempo de

marchar adiante. E já que você recobrou o fôlego após essa "pausa para meditação" que lhe sugerimos, que tal... dar uma subidinha numa árvore? Os seus jovens músculos precisam manter-se em forma — e desenvolver-se — com exercícios e, além disso... habituando-se desde já com escaladas, como a de uma árvore frondosa e alta, você acabará aprendendo a escalar as montanhas e as... dificuldades da vida. Se você já tem prática de lidar com cordas — é um exercício de alpinismo que se faz em provas de ginástica — você não terá dificuldades em subir numa árvore. Proceda desta forma: atire e prenda num galho forte (o primeiro a partir do solo) uma corda resistente. A corda deverá ficar o mais próximo possível do tronco, de modo que durante a sua subida você possa apoiar os pés no mesmo. (Lembre-se de usar sempre sapatos de excursão, com boas solas de borracha: nada de solas de couro, que fazem escorregar). Apóie-se com os pés no tronco e, fazendo uma leve alavanca com o corpo inclinado para trás, vá subindo aos poucos, agarrado à sua corda. Uma vez alcançado o galho mais baixo, tome um pouco de fôlego e desça. Repita este exercício várias vezes... depois, largada a corda, se você se sentir seguro, faça a escalada aos outros galhos, sempre mantendo-se vizinho ao tronco. Mas, cuidado: não se deixe entusiasmar pela sua bravura. Especialmente agora, que você precisa descer. E descer é mais difícil que subir — pelo menos em árvores. Pode acontecer, por exemplo, que, ao olhar para baixo tentando apoiar os pes, você tenha uma leva tontura. Segure-se! Engula em seco, não olhe para baixo no momento; observe com calma o que está em sua volta e, sobretudo, pense e convença-se de que não lhe sucederá nada, sobretudo se você não largar o seu ponto de apoio. Agora faça uma nova tentativa e verá que a coisa vai melhorar. Devagar, bem devagar, deixe-se pousar sobre o galho do qual partiu, e... a descida está feita.

O CICLO DA ÁGUA

Você sabe que a maior parte da água que consumimos vem do mar? Sim, é isso mesmo. A água do mar, exposta ao calor do sol, evapora-se lentamente. Em contacto com as camadas mais frias da atmosfera, o vapor se condensa em nuvens. Estas, impelidas pelo vento, se agrupam e se condensam cada vez mais, dando lugar à chuva, à neve, ao granizo. Uma boa metade da água, que se precipita sobre a terra, evapora-se. Uma outra parte, absorvida pelo solo, se junta em reservatórios naturais aos quais o homem atinge por meio de poços e perfurações. A água restante retorna, por sua vez, através de rios, lagos e canais subterrâneos, para o mar, de onde recomeçará o seu ciclo.

QUAL A VELOCIDADE DE UM RIO?

Deseja saber a que velocidade corre um rio? Assinale sobre a margem, numa zona onde a água corra em linha reta, dois pontos distantes 20 metros entre si. Lance agora ao centro do rio (perto da margem a corrente é menos veloz) um pequeno disco de madeira pesada e, de relógio em punho, calcule quantos segundos leva a madeira para percorrer aqueles 20 metros. Multiplique a cifra por 50 e terá o número de segundos que a corrente leva para percorrer um quilômetro. Divida agora 3.600 (que é o número de segundos contidos em uma hora) pelo número que você obteve anteriormente e saberá assim a velocidade horária desse rio, isto é, quantos quilômetros por hora o rio percorre.

DECIFRANDO UM MAPA TOPOGRÁFICO

A primeira coisa que salta aos olhos quando se toma nas mãos um mapa topográfico é a **escala**, ou seja, a medida do terreno que no mapa corresponde a 1 cm. Por exemplo, a escala 1:25.000 — como é o nosso caso — significa que 1 centímetro no mapa equivale a 25.000 cm de área real, isto é, 250 metros. No acampamento ou em excursões, o mapa topográfico é um precioso aliado e o ajudará a orientar-se. E nem é difícil lê-lo. Basta observar os vários símbolos que representam florestas, casas, construções, estradas, cursos d'água etc. Geralmente estes símbolos são explicados ao pé dos mapas. Aqui damos um exemplo de mapa topográfico e seus respectivos sinais convencionais. Estude-o, que lhe será útil.

ESTRADAS DE FERRO
Linha Simples
Linha Dupla
estação
RODOVIAS
Auto-Estrada
1ª classe (pavimentada)
2ª classe (tráfego permanente)
3ª classe (tráfego precário)
caminho carroçável
trilha para cavaleiros
picada
OBRAS DE ARTE
túnel
ponte
passagem de nível
passagem subterrânea
PONTES FERROVIÁRIAS
Alvenaria
Ferro
Madeira
PONTES RODOVIÁRIAS
Alvenaria
Ferro
Madeira
Barcas
HIDROGRAFIA
CURSOS D'ÁGUA
permanente
intermitente
salto
cachoeira
lago, lagoa ou açude
ilha
escarpas
banco de areia
RELÊVO e ASPECTOS DO SOLO
Área alagadiça
Areal
Áreas de cultivo
VEGETAÇÃO SILVESTRE
Mata de grande porte
Mata de pequeno porte
Pradaria
Montanha
DIVERSOS
Cidade ou povoado
Casa de colonos, sede de fazenda, construção isolada
Galpão ou barracão
Poço artesiano
Igreja, capela
Cruzeiro, cemitério
Monumento histórico ou artístico
Mina
Usina hidrelétrica e a vapor

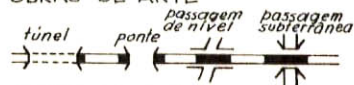
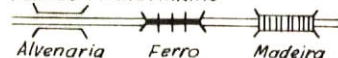
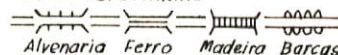
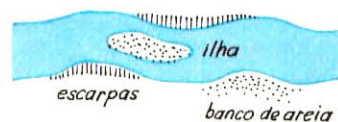
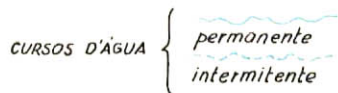
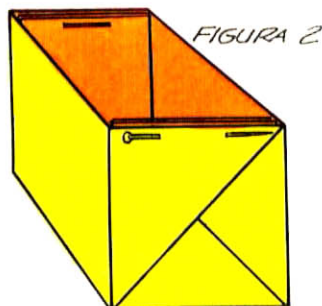
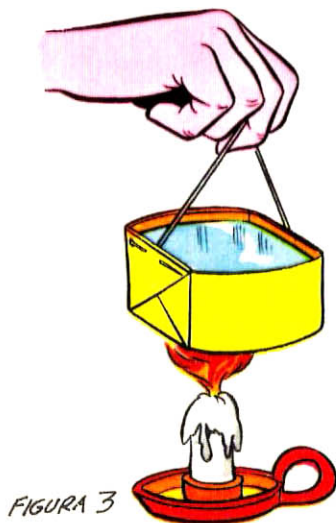



FIGURA 1

FIGURA 2

FIGURA 3

UM CADINHO DE PAPEL

...no qual se pode ferver água. Sim, turma, experimentem e acreditarão. Tomem de uma folha de papel comum e dobrem-na como mostra a figura 1. Enfiem depois um alfinete entre as dobras dos lados curtos, como na figura 2, e façam a alça introduzindo um fio ou barbante entre os alfinetes. A seguir encham o cadinho de água e, sustendo-o pela alça, coloquem-no sobre uma espiriteira ou uma vela acesa, como na figura 3. Ao contrário do que se poderia esperar, o cadinho não queimará, enquanto a água será aquecida até ferver: a água absorve o calor do papel e assim o cadinho só queimará quando toda a água se tiver evaporado.

MONTEMOS A BARRACA

O primeiro pensamento, quando se parte para um acampamento, é o de erguer a barraca. Uma vez

que ela servirá de abrigo para a noite e o dia (em caso de mau tempo), será bom montá-la com cuidado para evitar que desabe ao primeiro pé-de-vento, ou seja ameaçada por infiltrações de água e ventanias, e invasão de animais. Antes de tudo, **onde** erguê-la? Jamais próximo de um curso d'água, ou no fundo de um fosso, ou muito exposta ao vento. Encontrando o local adequado, que deverá ser num lugar plano, você tomará estas providências: 1) limpar cuidadosamente o terreno; 2) desamarrar a barraca; 3) erguer as escoras principais — as anteriores e posteriores; 4) cravar na terra as cavilhas externas (figu-

ra 1-A); 5) prender as pontas das cordas nas cavilhas enterradas; se o terreno for muito mole, use uma pedra, como mostra a figura 2-B, ou prenda num pe-

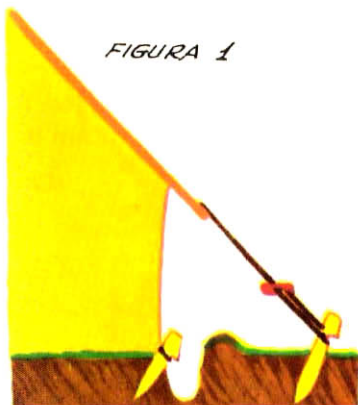
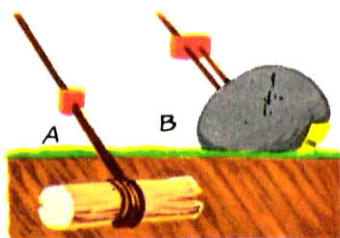



FIGURA 2

FIGURA 3

daço de pau enterrado (figura 2-A). A seguir, estender a lona da barraca; repuxar as cordas posteriores e anteriores; 6) fixar as cavilhas internas firmando-se os bordos inferiores com terra para evitar infiltração do vento (figura 3). Jamais acenda a fogueira muito próximo da barraca.

DE OLHO NAS MEDIDAS

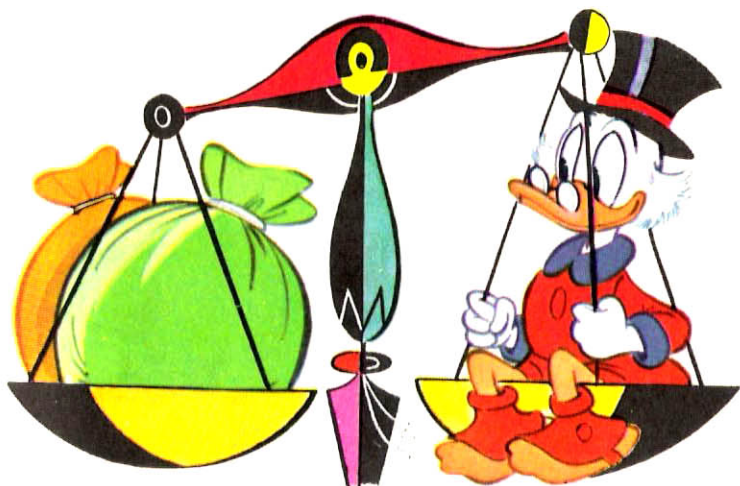
Um homem de cinco pés e nove polegadas... GLUP! Será algum monstro? Não: trata-se simplesmente de um indivíduo cuja altura é medida segundo o sistema anglo-saxão, bastante diverso do nosso sistema métrico decimal.

Na verdade, os anglo-saxões calculam em **polegadas** assim como em **centímetros**, e em **pés** assim como em **metros.** Voltando ao indivíduo citado, podemos dizer então que sua altura é de:

5 pés = 1,52 m
9 polegadas = 22,86 mm

Total: 1,748 m

Pode acontecer também que você tenha de converter medidas anglo-saxônicas em nossas medidas, ou vice-versa. Eis, pois, a **Tabela de Conversões** que irá ajudá-lo nos cálculos:

CENTÍMETROS (Em inglês: centimeters)		POLEGADAS (Inches)
2,54	1	0,3937
5,08	2	0,7874
7,62	3	1,1810
10,16	4	1,5748
12,70	5	1,9685
15,24	6	2,3622
17,78	7	2,7559
20,32	8	3,1496
22,86	9	3,5433
25,40	10	3,9370

Modo de usar a tabela: como vê, são três colunas: uma central e duas laterais (à esquerda os **centímetros,** à direita as **polegadas).**

Partindo da coluna central e lendo na coluna da esquerda, teremos a equivalência das polegadas em centímetros. Lendo, ao invés, na coluna da direita, teremos a equivalência dos centímetros em polegadas.

Exemplo: quero saber a quantos centímetros equivalem 9 polegadas. Correspondendo ao 9 (coluna central), leio na coluna da esquerda: 22,86. Ou seja, 9 polegadas equivalem a 22,86 cm. Vice-versa: lendo na coluna da direita encontro 3,5433. E isto significa que 9 centímetros equivalem a 5,5433 polegadas.

Mudando a vírgula dos números decimais uma posição para a direita, teremos os valores das cifras 20, 30, 40 . . . Exemplo: se 2 polegadas equivalem a 5,08 cm, 20 polegadas irão equivaler a 50,80 cm, e assim por diante. Para as cifras intermediárias, é necessária uma adição. Exemplo: para achar a equivalência de 18 cm, adiciona-se à equivalência de 10 a equivalência de 8 e teremos:

10 = 25,40
8 = 20,32

---

18 = 45,72

Tabela de conversão de metros em pés e vice-versa		
METROS (Meters)		PÉS (Feet)
0,3048	1	3,28084
0,6096	2	6,562
0,9144	3	9,843
1,2192	4	13,123
1,5240	5	16,404
1,8288	6	19,685
2,1336	7	22,966
2,4384	8	26,247
2,7432	9	29,528
3,0480	10	32,808

Daí poderemos concluir que 18 polegadas equivalem exatamente a 45,72 cm. Analogamente se procederá para a conversão de polegadas em centímetros.

Para calcular, procede-se de modo análogo ao que explicamos para os centímetros e polegadas.

OVOS COLORIDOS

O método mais simples, original e de surpreendentes resultados para decorar ovos (ovos mesmo) de Páscoa consiste em envolvê-los com o invólucro externo de cebola e que será mantido preso à casca do ovo mediante um duplo fio bem atado. Em seguida deixe-os cozinhar por 10 minutos até ficarem duros. Você obterá belíssimos arabescos de grande efeito nos ovos graças à ação do invólucro de cebola. Mas, se você se sentir com veia artística . . . tome de tinta e pincel e dê vazão à sua fantasia (sempre

tomando o cuidado de cozinhar **antes** os ovos, esfriá-los na água corrente e enxugá-los). Você poderá pintar flores, pequenos animais, ou escrever simplesmente uma saudação como: "Boas-Vindas", "Bem-Vindos", "Salve", "Felicidades", "Boa Páscoa" etc. Evite usar, porém, lápis-tinta ou caneta esferográfica. Se você quiser fazer um ovo bem original, arranje alguns pedaços de tecido estampado; desta forma você poderá "vestir" os ovos, servindo-se de um pouquinho de cola.

CALENDÁRIO PERPÉTUO

Você quer saber se nasceu num domingo ou numa quarta-feira? Ou em que dia da semana caiu ou cairá uma data? Então siga-nos. Na Tabela 1 localize, à esquerda, o **dia** que lhe interessa. À direita, ache a coluna do **mês** que quer. Agora, ache o ponto de **cruzamento** dessas duas colunas. Ali há um algarismo. Anote-o. Vamos à Tabela 2. Ela indica o **ano**

da data que você procura. Embaixo, à esquerda ("SÉCULOS") você tem as centenas (dos anos). No alto, à direita, as dezenas e unidades, em colunas verticais. Localize o algarismo que se encontra no cruzamento das duas colunas que lhe interessam. Vamos à Tabela 3. Procure numa das colunas verticais o primeiro algarismo que você anotou. Procure o segundo na linha horizontal. Ache de novo o ponto de cruzamento: ali você terá o dia que procura. Por exemplo: em que dia da semana cairá o Natal de 79? Na Tabela 1 o cruzamento de 25 com dezembro dá o n.° **2** Na Tabela 2, o cruzamento de 1900 (19) com 79 dá o n.° **3.**

TABELA 1

DIAS				MESES	Jan. Out.	Maio	Agosto	Fev. Mar. Nov.	Junho	Set. Dez.	Abr. Julho
1	8	15	22	29	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
2	9	16	23	30	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**1**
3	10	17	24	31	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**1**	**2**
4	11	18	25		**4**	**5**	**6**	**7**	**1**	**2**	**3**
5	12	19	26		**5**	**6**	**7**	**1**	**2**	**3**	**4**
6	13	20	27		**6**	**7**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
7	14	21	28		**7**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**

TABELA 3

	1	2	3	4	5	6	7
1	Sáb	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
2	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
3	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb	Dom
4	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb	Dom	Seg
5	Qua	Qui	Sex	Sáb	Dom	Seg	Ter
6	Qui	Sex	Sáb	Dom	Seg	Ter	Qua
7	Sex	Sáb	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui

TABELA 2

ANOS *						
00	01	02	03		04	05
06	07		08	09	10	11
	12	13	14	15		16
17	18	19		20	21	22
23		24	25	26	27	
28	29	30	31		32	33
34	35		36	37	38	39
	40	41	42	43		44
45	46	47		48	49	50
51		52	53	54	55	
56	57	58	59		60	61
62	63		64	65	66	67
	68	69	70	71		72
73	74	75		76	77	78
79		80	81	82	83	
84	85	86	87		88	89
90	91		92	93	94	95
	96	97	98	99		

SÉCULOS												
0	7	14	17	21	25	7	1	2	3	4	5	6
1	8	15*				6	7	1	2	3	4	5
2	9		18	22	26	5	6	7	1	2	3	4
3	10					4	5	6	7	1	2	3
4	11	15*	19	23	27	3	4	5	6	7	1	2
5	12	16	20	24	28	2	3	4	5	6	7	1
6	13					1	2	3	4	5	6	7

Na Tabela 3 o cruzamento 2-3 indica que o próximo Natal será numa terça-feira! Viu como é fácil?

Nota: Recue um dia se a data procurada cair em janeiro ou em fevereiro de um ano bissexto.

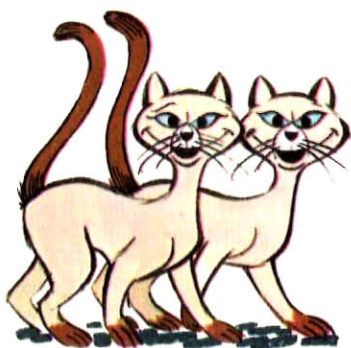
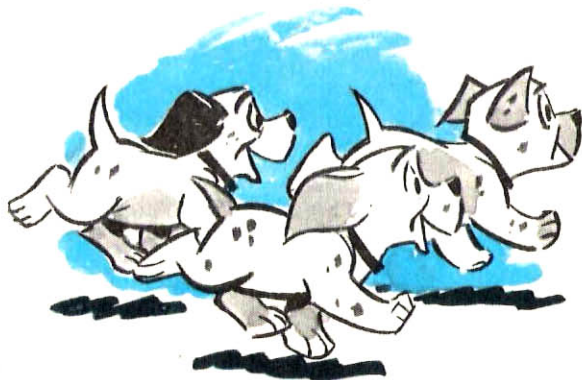
CHEGOU UM CÃOZINHO!

Chegou um cãozinho **em casa: que seja** bem-vindo! Um cachorrinho, seja ou não de raça, pode tornar-se o seu maior amigo. Tudo dependerá de você saber tratá-lo. Vejamos como se faz isso; não é nenhum bicho de sete cabeças, aliás. Antes de tudo, procure tratá-lo com o máximo carinho, pronunciando devagar e bem as palavras, e usando sempre as mesmas. Não fique saltitando em volta dele como fazem certos patetas e, sobretudo, não berre com ele. Lembre-se de que o seu cãozinho mal acabou de deixar a mamãe e os irmãozinhos, e que você, para ele, é por enquanto um ser estranho, muito grande, com duas pernas compridas, e dois braços enormes que a cada momento tentam agarrá-lo. Vamos com calma para que ele não se assuste e fique logo seu amigo.

Outro ponto muito importante a ser lembrado: o cãozinho é como um bebê muito pequeno e, como tal, necessita ter suas horas de sono e de repouso entre uma brincadeira e outra, e

entre as refeições. Pluto (vamos chamá-lo assim) não tem, por enquanto, a força que **você** tem e por isso não poderá resistir ao ritmo frenético das suas brincadeiras e correrias.

Qual o alimento de um cãozinho e quando deve ser dado? A alimentação poderá ser estabelecida por um veterinário, ao qual será bom fazer uma visita com Pluto para controle: geralmente arroz cozido com carne moída, administrado em quatro ou cinco vezes ao dia e pouco de cada vez. Nada de banho antes dos seis meses.

Pode acontecer que o Pluto se mostre: ou medroso e abatido, ou rebelde e prepotente, pronto a dar mordidas com os seus dentinhos de leite. Não se

preocupe nem se espante lembrando-se de que o cãozinho precisa somente ambientar-se e conhecê-lo melhor. Boa idéia será dar-lhe um presentinho gostoso: um aro de borracha dura (sendo inteiramente desaconselhável bolas e bolinhas, pois o cãozinho pode engoli-las!). Assim, Pluto, além de divertir-se, desenvolverá os dentes, que precisam de exercício

para se tornarem bem fortes. Já que falamos de dentes, recomendamos não lhe dar jamais ossos para roer, nem mesmo quando ele for grande. De nenhum tipo — é que as lascas dos ossos podem sufocá-lo ou causar outros danos ao serem engolidas não mastigadas. Não deixe perto dele também alfinetes, agulhas, dedais, pedaços de barbante, bolinhas, soldadinhos de brinquedo etc.... porque o cãozinho, infelizmente, é levado a engolir tudo que cai entre as patas. A propósito das patas, cuidado com as cortinas, os tapetes e as poltronas. Pouco a pouco você o ensinará a não tocar nessas coisas. Não irá bater nele, mas dirá: "Não!" Após alguns "nãos", Pluto terá todo o prazer em obedecê-lo.

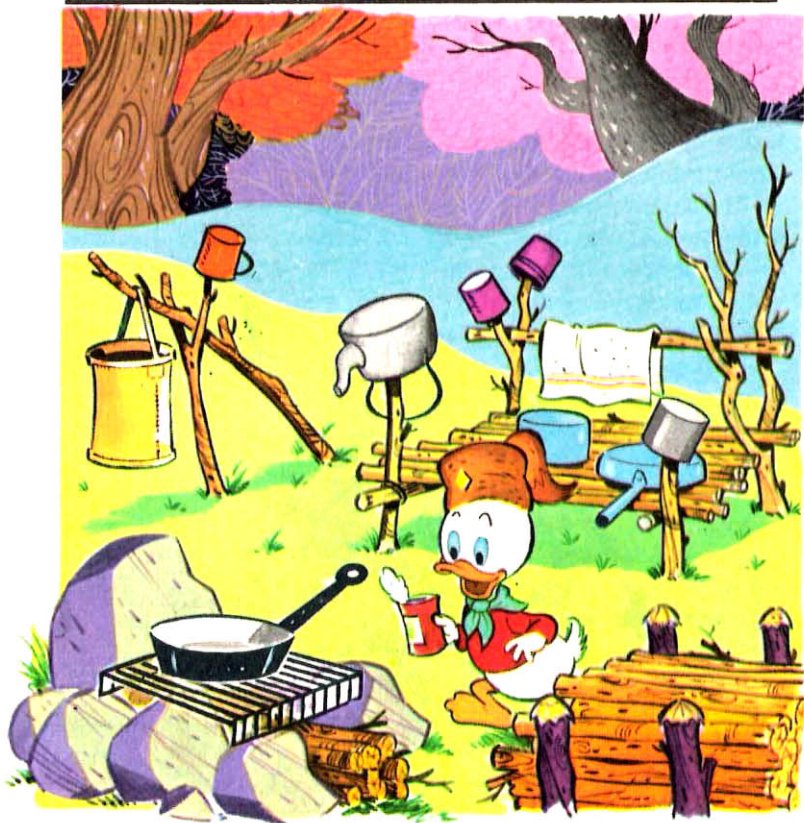
E agora, amiguinhos, não riam com o que vamos dizer. Enquanto o seu amigo não aprender a... levantar a patinha, acostume-o a fazer suas necessidades (o que acontecerá várias vezes ao dia nos primeiros tempos) sobre uma folha de jornal estendido na área ou no banheiro. Pluto, que é esperto, logo entenderá que é ali que ele deve ir sempre que necessário. O levantamento da patinha só acontece aos seis, sete meses de idade.

Onde deve o Pluto dormir? Somente na caminha dele e, quando ele quiser dormir, procure não o aborrecer. Como você, Pluto também não gosta que lhe interrompam uma boa soneca.

Brinque à vontade com Pluto, mas não o transforme num palhaço: não há nada que irrite mais um autêntico amigo e conhece-

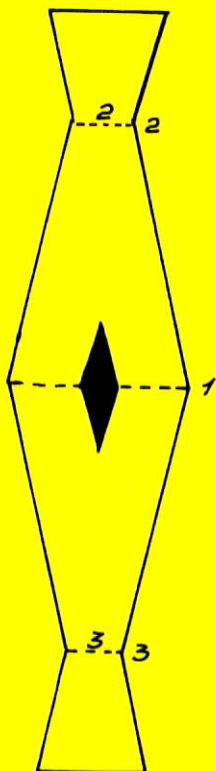
dor dos animais do que... ver um cão levando na boca um jornal ou um pacote, e coisas do gênero. Quando você sair de casa, mantenha o Pluto na correia: assim você evitará que ele se meta em encrencas e provoque acidentes. Na chapa da coleira faça gravar o nome dele, o **seu** nome e sobrenome e o seu endereço (e o número do telefone, se você tiver). Não pense que isto é uma providência supérflua: no caso do seu amiguinho se perder, esta será a melhor indicação para recuperá-lo.

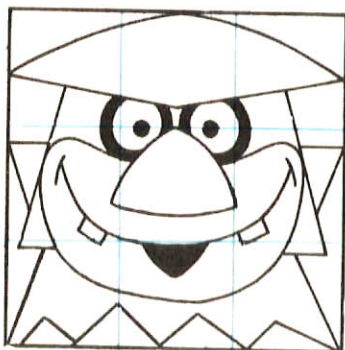
Chegará depois a época de vacinar o seu Pluto contra a raiva e a cinomose. E um belo dia você terá no seu cão um grande amigo!

CABIDES "NATURAIS"

Você vai acampar no mato e deseja encontrar sempre cada coisa no lugar certo e no momento certo? A operação "cabides campestres" lhe permitirá ter tudo ao alcance da mão e sem que as formigas metam o nariz onde não devem. Ainda mais: você poderá dispor até de comodidades: lareira, "pia" de cozinha, porta-panelas, cabides de roupas etc. É indispensável, porém, que os galhos-cabides estejam bem fixos no solo, tenham uma certa resistência e não estejam secos demais.

O APITO DE PAPEL

Apitam os trens, os guardas de trânsito, os juízes de futebol... apitem vocês também, rapazes. Sobre uma folha de papel, desenhem o modelo indicado no esquema ao lado e recortem-no. Depois dobrem seguindo a linha pontilhada 1, e tornem a dobrar para fora as duas pontas seguindo as linhas 2 e 3. Recortem o orifício em forma de losango desenhado ao centro, e o apito estará pronto, conforme se vê na figura debaixo. Segurem o papel assim dobrado entre o dedo indicador e o médio e soprem levemente pela embocadura. Vocês emitirão um assobio que poderá ser ouvido a uma razoável distância!

SOPRE LIGEIRAMENTE AQUI

O TOTEM "UGH"!

Se você tem uma árvore ao seu alcance, mesmo que seja só um toco desfolhado (com alguma altura), ou então uma estaca ... já é meio caminho andado. Para transformar a estaca em totem, arranje várias fitas coloridas, um punhado de ramos de cipreste, pinheiro ou mesmo tufos de capim e algumas

folhas de papel colorido brilhante. Faça, antes de mais nada, o esboço da "máscara" numa folha de papel, como na primeira ilustração, seguindo-lhe as proporções. Lado de cada quadrinho que divide a figura: 10 cm para efeito da confecção.

Muito bem: agora cole sobre uma cartolina a más-

cara já feita e perfure ao lado dos olhos e do pescoço para neles passar um fio de "náilon". A seguir, vista a árvore de ´totem a

começar do alto: ajeite os ramos de cipreste com alguns laços de fita colorida. Amarre a máscara ao tronco e coloque, sob a carantonha, dois galhos cruzados. (Qualquer dúvida, dê uma espiada na ilustração).

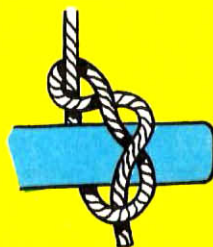
MENSAGEM SECRETA

Você gostaria de conhecer uma das táticas de espionagem e contra-espionagem? Como transmitir uma mensagem secreta, por exemplo? Então use o sistema "mensagem-pela-janelinha". Antes, combine com o seu colega "espião" qual o livro que vão usar: este livro, digamos. Então o seu colega deverá ter também um exemplar do "Manual do Escoteiro Mirim" em casa. Você procura uma página do livro que tenha as palavras

de que você precisa para mandar sua mensagem. (Pelo menos as palavras essenciais). Digamos que seja na página 22. Muito bem: agora você recorta uma folha de papel branco nas mesmas dimensões da página do livro. Coloque a folha sobre a página 22 e marque de leve, com lápis, o local exato das palavras que lhe interessam. (É claro que quanto mais espalhadas forem as palavras na página, melhor). Muito bem: agora recorte, **na folha de papel,** com uma tesourinha ou gilete, as "janelinhas" que correspondem às palavras escolhidas. (Podem ser também **conjuntos** de palavras, claro). E pronto. Agora é só mandar a folha de papel com as "janelinhas" ao seu colega, não esquecendo de indicar, discretamente, o número da página do livro: 22. Mais nada. Seu amigo, ao receber, colocará a folha sobre a página 22 no livro dele e, através das aberturas ou "janelinhas", poderá ler a sua mensagem secreta. Não é bárbaro?

NÓS E OS NÓS

Quem era Górdio? Aquele cara do "nó", claro. Mas se você quer conhecer a história dêsse belo rapaz, é só nos seguir mais um pouquinho. Um camponês da Frígia, chamado Górdio, havia inventado um tipo de nó com o qual atava a direção à canga do seu carro: um nó dado de tal forma que não se conseguia descobrir as duas pontas para poder desatá-lo. E assim permaneceu o nó até o dia em que ele teve a infelicidade de defrontar-se com o grande conquistador da Antiguidade, Alexandre, o Grande. Este examinou o nó... e o cortou com um golpe de espada. Desde aquele longínquo dia, desfazer um nó não seria mais problema. Mas restará sempre o problema de fazê-lo: aprenda, então, estes nós clássicos, seguindo detalhadamente a ilustração. O bom nó tem estas qualidades: a) simples e rápido de ser feito; b) apertar à medida que o esforço sobre ele aumenta; c) ser fácil de desatar.
Mãos à obra!

NÓ DIREITO
NÓ DE ESCOTA
LAIS DE GUIA
NÓ DE FATEIXA
NÓ DE CORRER
CATAU
VOLTA DE FIEL
VOLTA DA RIBEIRA
NÓ DE PESCADOR

O CÓDIGO SECRETO "MARCIANO"

Como você sabe, nosso alfabeto não é mais que uma série de sinais convencionais com os quais formamos as diferentes palavras segundo a posição de cada sinal, isto é, letra. Agora, se trocarmos esses sinais conhecidos por outros, com a mesma equivalência, o que acontece? Acontece que ficamos com um código secreto, que só quem tiver as tabelas ao lado poderá decifrar... Em outras palavras, um verdadeiro alfabeto "marciano"! Por exemplo,

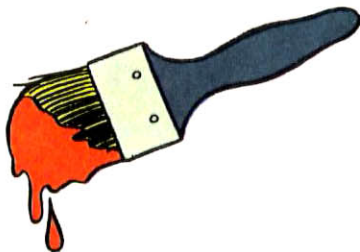
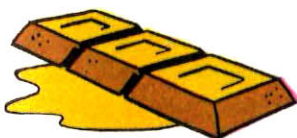
sabem qual é a tradução da mensagem que o Tio Patinhas recebeu? Ei-la: "Jogue a água quente — beba água fresca. Os Sobrinhos."

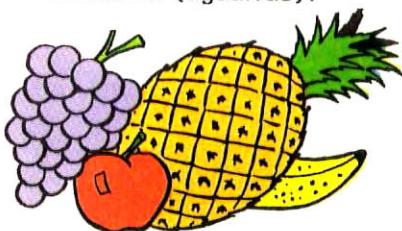
Naturalmente, nos escritos, os sinais de pontuação (ponto, vírgula etc.) permanecem tais e quais, seja em "marciano", seja em português. Procure também deixar um bom espaço entre uma palavra e outra. Mãos à obra, Escoteiro-Mirim! O Código Secreto "Marciano" é seu! Use-o com os seus amigos!

TIRA-MANCHAS

Podem ficar tranqüilos, garotos! De agora em diante vocês não receberão mais "pitos" pelas manchas de sorvete ou de terra que "involuntariamente" acabam aparecendo em suas roupas. Ao contrário, poderão até dizer: "Chocolate e doces à vontade"... ou quase. É só verificar na tabela qual é o seu problema e a respectiva solução.

TINTA DE ESCREVER: leite azedo, sumo de limão, água morna.

FERRUGEM: água morna ou sumo de limão.

TINTA A ÓLEO: primeiro procure tirar a tinta fora, raspando. Depois, aplique uma mistura de álcool com essência de terebintina (aguarrás). Aguarde dez minutos, depois passe benzol.

CHOCOLATE: água quente com sabão ou água oxigenada.

VERNIZ: essência de terebintina (aguarrás).

FRUTAS: água morna, leite azedo, sumo de limão ou vinagre branco.

MANCHAS DIVERSAS: faça ,uma mistura de amoníaco, éter, vinagre, benzina e aguarrás.

GORDURA: o local manchado deve ser colocado entre dois mata-borrões. Isto feito, passe com ferro quente. Depois é só passar benzina, amoníaco ou talco.

CANETA ESFEROGRÁFICA: álcool de 90 graus.

CAFÉ: água morna, glicerina ou água oxigenada.

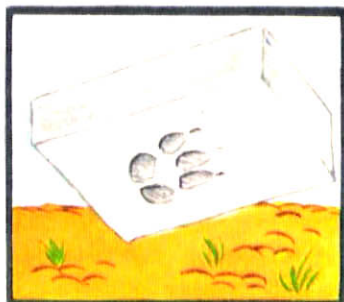
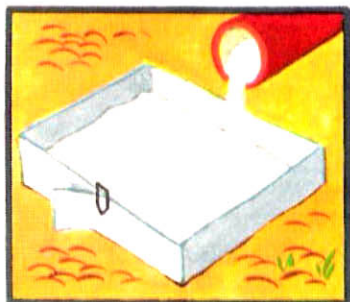
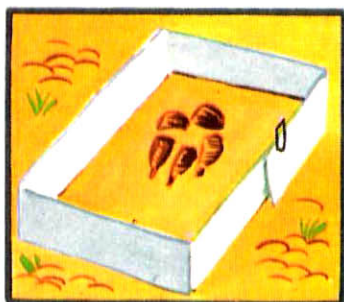
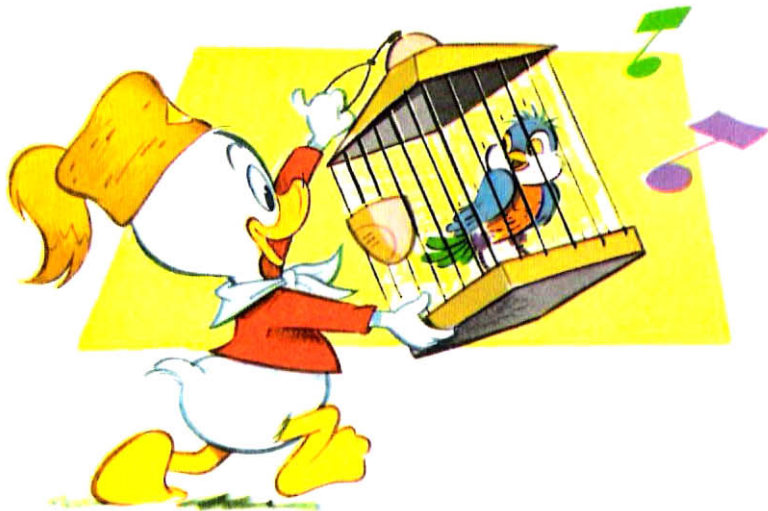
SANGUE: água morna com sabão, água oxigenada, água fria ou sal de cozinha.

SUA FLOR, SUA ALMA

Se quiser saber como você é, diga que flores prefere. Entre as suas pétalas poderá descobrir um pedacinho oculto de sua personalidade.

Azálea	aspira a grandes realizações
Begônia	você tem o senso da amizade
Ciclâmen	você é um pouco fechado
Cravo vermelho	vivacidade
Dália	tem o senso da gratidão
Edelvais	você é sonhador
Fiordaliso	idéias claras
Gerânio	caráter simples
Gladíolo	você gosta de novidades
Hortênsia	pouco sensível
Íris	você é confiante
Jacinto	você nasceu para ser feliz
Jasmim	você é um pouco tímido
Junquilho	você é namorador
Lírio	a bondade é o seu forte
Margarida	que indecisão!
Rosa	calor humano
Verbena	você é reflexivo
Violeta	você tem uma ótima memória

PEGADAS EM CAIXA

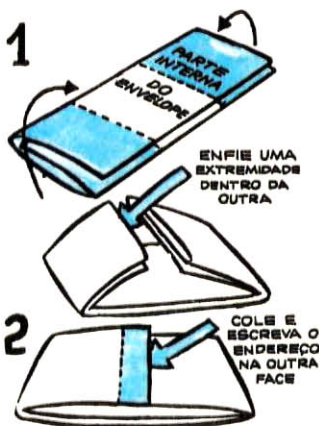
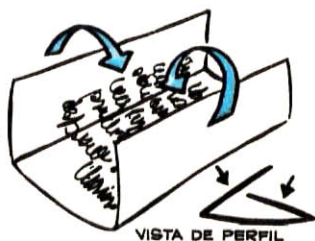
Turma, eis uma coleção originalíssima e instrutiva: pegadas de animais! E aqui está a técnica para colhê-las. Com uma caixa sem fundo cerquem a pegada que achar e derramem sobre ela, lentamente, gesso líquido, recobrindo-a com uma camada de 2 cm de espessura. Esperem pacientemente que o gesso endureça (ao menos vinte minutos), depois joguem fora o cartão e recolham o decalque. Vocês terão, assim, a pegada ao inverso; para endireitá-la repitam a mesma operação sobre o alto-relevo ou comprimam um pedaço de massinha de moldar ou barro fresco sobre o decalque, retirem, e deixem secar até endurecer. Por fim, coloquem-lhe uma etiqueta com o nome do legítimo proprietário... da pegadá.

QUANDO É DIA DE MUDANÇA . . .

... em casa surge trabalho para todos. Também para vocês, rapazes. Em primeiro lugar, procurem munir-se de jornais velhos, papel de embrulho, fita colante, cordel e... empacotem os próprios livros. É simples: abram os jornais em toda a sua extensão (2 a 3 folhas de cada vez) e dobrem-nos em quatro no sentido da largura. Com a faixa assim obtida enrolem um grupo de quatro a cinco livros fixando-a depois com um pedaço de fita colante. A seguir, embrulhem-nos com o papel adequado, numerando os pacotes em dois ou três pontos. Por fim, amarrem-nos com uma volta de cordel. O pacote não deverá ser pesado demais. Num caderno à parte anotem os títulos dos livros contidos no respectivo pacote, baseando-se pelo número já escrito em seus lados externos. O mesmo será feito para as caixas contendo os brinquedos. E se vocês tem animais domésticos, olho vivo: basta um nadinha para se perder um cachorrinho durante o vaivém duma mudança. Vigiem as coleiras dos cachorros, ou a gaiola do canário ou o cesto do gato... e não se esqueçam de alimentá-los.

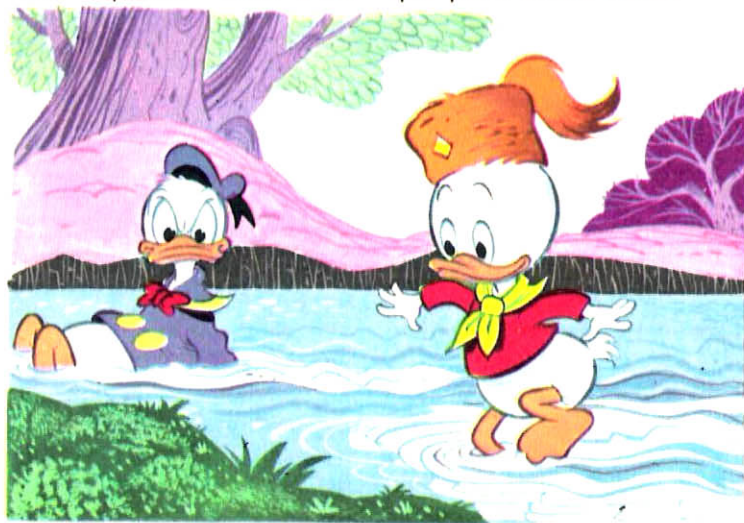
SAUDAÇÕES DO INFERNO

Existe no estado de Michigan, Estados Unidos, uma cidadezinha chamada Hell (Inferno, em inglês). Para incrementar o turismo, o correio local carimba os selos das cartas e postais expedidos com dizeres assim: "Saudações do Inferno", "O Inferno o aguarda" etc. Naturalmente, estes carimbos obtêm grande procura junto aos colecionadores. O mesmo ocorre com os carimbos sobre a correspondência proveniente de cidades cujos nomes sejam **palíndromos**, isto é, legíveis também de trás pra frente. Assim, por exemplo, as cidades de Harrah (Estados Unidos), Glenelg (Escócia). Lal Lal (Austrália), Okonoko (Estados Unidos), Ee (Holanda), Ii (Finlândia), Oo (França.

ENVELOPES DO TIO PATINHAS

O pobre quaquilionário Tio Patinhas está desesperado! Imagine: o seu cérebro eletrônico lhe revelou que todo ano ele gasta uns bons sessenta e seis cruzeiros e quarenta e sete centavos na compra de envelopes para a remessa de intimações de pagamento aos seus devedores "esquecidos". Pois bem, aqui está a maneira de evitar essa... insensata despesa: sistema que você próprio poderá seguir quando tiver urgência de enviar uma carta e estiver sem envelope... e curto de dinheiro.

Dobre em três partes a sua folha, no sentido vertical, sobrepondo as duas bordas externas uma sobre a outra. Repita a operação no sentido horizontal, inserindo — desta vez — as duas bordas externas uma dentro da outra. Alise bem o "envelope", feche-o com fita colante. Agora é só escrever o endereço, selar e colocar na caixa do correio.

PARA NÃO TOMAR BANHO FORÇADO

Você está no acampamento e precisa atravessar um riacho? "É só usar a ponte!" Cadê o engraçadinho? Não existe ponte. Que se faz, então? Procura-se um ponto onde a corrente seja mais estreita e a água menos profunda, tiram-se os sapatos e as meias, arregaçam-se as calças e se entra na água, avançando em direção à margem oposta a passos curtos e seguindo uma linha oblíqua que fique contra a corrente. Abra os braços ligeiramente para equilibrar-se melhor; sobretudo, cuidado para não se deixar tentar por eventuais passagens de pedra: podem não estar firmes e fazer com que você tome um banho inesperado assim que pisar numa delas.

MARUJOS A POSTOS!

Como vocês devem imaginar, a Marinha possui um vocabulário todo próprio para designar as suas inúmeras operações, instrumentos, partes do navio etc. Os marujos, assim como os Escoteiros do Mar, aprendem a conhecer direitinho todos esses nomes náuticos. Aqui estão alguns termos importantes sobre as coisas do mar. Aprenda-os, e você aproveitará melhor sua próxima viagem de barco.

PROA — parte anterior (da frente) do navio.

POPA — parte posterior (de trás) do navio.

ESTIBORDO — indica direção (do vento, por exemplo) em relação ao navio. É o lado direito do navio para quem olha da popa para a proa. Sinônimos: **cisbordo** e **boreste.**

BOMBORDO — indica direção também. É o lado esquerdo do navio, quando olhado da popa à proa.

NAVEGAÇÃO DE LONGO CURSO — navegação de grandes distâncias, em alto mar.

NAVEGAÇÃO DE CABOTAGEM — quando transita junto à costa, parando em cada porto.

NAVEGAÇÃO DE TRÁFEGO NACIONAL — quando permanece em águas nacionais.

NAVEGAÇÃO COSTEIRA — quando não se afasta mais de vinte milhas da costa.

A ÁRVORE, NOSSA AMIGA

"Árvore, amiga", escreveu uma gentil poetisa, e não poderíamos discordar: ela é de fato uma verdadeira amiga que — mais do que útil — é totalmente indispensável. Além de depurar o ar que respiramos, ela ajuda a evitar os desmoronamentos dos terrenos montanhosos, fornece lenha para o aquecimento, para a confecção de móveis e de vários outros utensílios. Se nos acontece de ficarmos perdidos numa floresta, ela servirá de guia e orientação, uma vez que a parte de seu tronco, recoberta de uma camada mais ou menos abundante de musgo, indica o norte. Que dizer, então, da imensa variedade de frutos que ela nos fornece à mesa? E as folhas? E os brotos? E as vergônteas, que constituem o único alimento de muitos animais?

Não poderíamos esquecer de mencionar outras árvores, como, por exemplo, a **árvore garrafa** (arquipélago malásio), cuja parte inferior do tronco é um grande bulbo aquoso com um diâmetro de 60 cm, preciosa reserva de água na estação árida. A **árvore dos viajantes** (Madagascar), com grandes folhas em leque, fornece uma substância gordurosa, comestível. A **árvore da manteiga** (dos trópicos) de cujas sementes se extrai uma substância alimentar que também é usada para o fabrico do sabão. A **árvore do leite** (Venezuela) dá, por incisões (cortes), um leite doce do qual se extrai gordura (sebo) para velas. **A fruta-pão**

(Brasil), tão saborosa e com ótimas qualidades alimentícias. A **água do sabão** (América), cujos frutos são usados como detergente. E ainda temos a **árvore da borracha,** ou seja, a seringueira (América do Sul, África), a **árvore do ferro**... As árvores, por fim, detêm um autêntico recorde de **longevidade.**

PLANTA	IDADE MÁXIMA		LOCALIDADE DA VERIFICAÇÃO
	Calculada	Verificada	
SEQUÓIA	4 000 anos	2 300	Califórnia (Estados Unidos)
FIGUEIRA	2 000/3 000	—	Ceilão
KAURI	—	2 500	Nova Zelândia
CARVALHO	2 000	1 500	Baixa Saxônia
ZIMBRO	2 000	544	União Soviética
ABETO	1 200	400	Baviera (Alemanha)
OLIVEIRA	1 000	—	Oriente Médio
BAOBÁ	1 000	—	África
FAIA	900	250	França
TÍLIA	—	815	Lituânia
LARIX	700	417	Suíça
PALMEIRA REAL	—	160	Guanabara (Jardim Botânico)

Mas como se verifica a "idade" de uma árvore? Simplíssimo! Basta contar os "anéis" visíveis sobre o corte transversal do tronco. Isto não significa que seja necessário cortar uma árvore para se saber a idade: será suficiente observar os troncos já cortados por necessidade. Cada anel corresponde a um ano: assim, uma veneranda sequóia terá os seus 3.500 a 4.000 anéis. Nada mau, hein? Mas... já pensou, o trabalho de contar todos os anéis?

FALEMOS DE DINHEIRO...

ALTO! PAREM TODOS! Se o assunto é dinheiro, temos de passar a palavra ao Tio Patinhas que, nessa matéria, é catedrático! — Vocês devem saber — diz o Tio Patinhas — que o dinheiro é a base do **pa-**

trimônio. Esta palavra, de origem latina, significa os haveres do **pater familias,** isto é, do chefe de família. E como EU sou o chefe dos patos, é justo que todos os seus haveres me pertençam! O chefe de família distribuía, antigamente, uma pequena soma chamada **pecúlio** aos filhos e aos escravos, a fim de que dele dispusessem a seu gosto. Eis porque presenteio, vez por outra, ao meu sobrinho Donald com uma pequena quantia que não ultrapasse a absurda soma de um cruzeiro. Não se deve, porém, confundir pecúlio com **pecúnia:** também esta palavra deriva do latim e precisamente de **pecus** — gado — e era usada nos tempos em que os animais eram utilizados como moeda. Além dos animais domésticos se usava o sal, de onde provém a palavra **salário,** que era uma parte da paga do soldado romano.

— Eh, eh! Se hoje ainda se usassem os animais e o sal como dinheiro, vocês já imaginaram o tamanho da caixa-forte onde eu teria de guardar os meus quaquilhões de cruzeiros?!

— A propósito de **cruzeiro,** você sabia que o termo se origina do Cruzeiro do Sul, isto é, a constelação em forma de cruz que caracteriza o nosso céu? Quanto ao **dólar,** a palavra é derivada de **taler,** abreviatura do nome joachimstaler, ou seja, a moeda cunhada pela primeira vez, em 1519, no Vale de São Joaquim, na Boêmia.

— E a libra esterlina? Outra palavra simpática, ela provém de **star** (estrela), e isso explica porque em sua origem as esterlinas portavam impressa uma estrelinha!

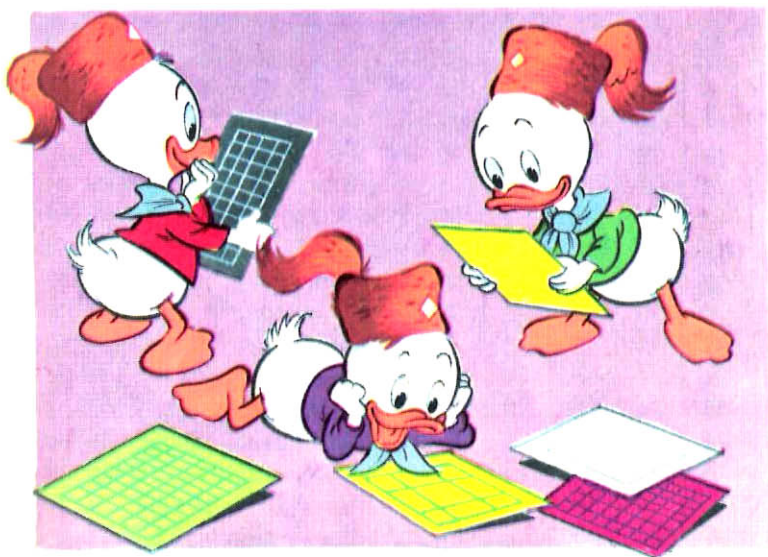
— A lira italiana? Sua etimologia é evidente: do latim **libra,** unidade de peso equivalente a doze onças. E o **cequim** ou **sequim,** que a gente encontra nas antigas histórias de fadas? Era uma moeda de ouro e seu nome origina-se do árabe (sekkah), que significa **cunha, sinete.**

E agora vamos fazer um pouco de "música" exótica, relacionando algumas moedas de nomes estranhos, usadas em países remotos? Pois aqui têm, num piscar de olhos.

"**Avo**" (Macao, Timor) — **Ban** (Romênia) — **Candarim** (China) — **Condor** (Colômbia, Equador) — **Eyrir** (Islândia) — **Kapeika** (Lituânia) — **Macuta** (Angola) — **Morocota** (Venezuela) — **Mun** (Mongólia) — **Satang** (Sião) — **Stotinka** (Bulgária) — **Tanga** (Tibé)... E poderíamos ir bem longe, mas — E-EPA! QUAC! Agora é que lembrei! Em alguns países usam-se **conchinhas** como moedas! Vamos, garotos! Vão todos apanhar conchinhas... para mim!

COMO ADIVINHAR UM NÚMERO PENSADO POR UM AMIGO

Adiante estão cinco colunas (A, B, C, D, E) cheias de números. Peça a um amigo que **pense** um número de 1 a 30, e mande-o dizer em qual das cinco colunas **somente** aparece o número **pensado:** se na coluna A, B, C, D ou E. Vocês poderão dizer imediatamente o número **pensado** pelo seu amigo.

Como? Já veremos. Prestem bastante atenção.

EXEMPLO: o seu amigo lhe dirá que o número **pensado** aparece nas colunas B e D. Você, rápido como o raio e astuto como uma raposa, lhe dirá que o número pensado é 9. Como é possível? Eis a explicação: o número 9 pensado pelo seu amigo aparece, como vimos, nas colunas B e D. A soma dos dois primeiros números no alto da coluna B e D (1 e 8) dá logicamente 9. Um outro exemplo: número pensado: 26. O número 26 aparece nas colunas A, C e D. A soma dos números colocados no alto das colunas A, C e D é (2+16+8) = 26. Simples, não?

A	B	C	D	E
2	1	16	8	4
27	5	24	9	23
14	17	28	30	20
15	11	17	10	7
18	9	30	27	12
10	21	21	14	15
22	3	18	26	6
7	29	22	28	30
19	19	23	13	5
26	7	19	11	21
23	15	26	29	14
6	25	27	24	22
3	23	25	12	13
11	13	20	15	29
30	27	29	25	28

COMO ADIVINHAR A IDADE . . . DA TITIA!

2	38	74
3	39	75
6	42	78
7	43	79
10	46	82
11	47	83
14	50	86
15	51	87
18	54	90
19	55	91
22	58	94
23	59	95
26	62	98
27	63	99
30	66	102
31	67	103
34	70	106
35	71	107

1

Convide um amigo ou uma tia a dizer em qual ou quais destas sete tabelas que você apresentou aparece a idade deles. Depois que forem apontadas as tabelas, você poderá dizer com exatidão a idade! Basta somar os números que aparecem no alto e à esquerda das tabelas indicadas.

1	37	73
3	39	75
5	41	77
7	43	79
9	45	81
11	47	83
13	49	85
15	51	87
17	53	89
19	55	91
21	57	93
23	59	95
25	61	97
27	63	99
29	65	101
31	67	103
33	69	105
35	71	107

2

64	82	100
65	83	101
66	84	102
67	85	103
68	86	104
69	87	105
70	88	106
71	89	107
72	90	
73	91	
74	92	
75	93	
76	94	
77	95	
78	96	
79	97	
80	98	
81	99	

3

4	38	76
5	39	77
6	44	78
7	45	79
12	46	84
13	47	85
14	52	86
15	53	87
20	54	92
21	55	93
22	60	94
23	61	95
28	62	100
29	63	101
30	68	102
31	69	103
36	70	
37	71	

4

8	42	76
9	43	77
10	44	78
11	45	79
12	46	88
13	47	89
14	56	90
15	57	91
24	58	92
25	59	93
26	60	94
27	61	95
28	62	104
29	63	105
30	72	106
31	73	107
40	74	
41	75	

5

32	49	98
33	50	99
34	51	100
35	52	101
36	53	102
37	54	103
38	55	104
39	56	105
40	57	106
41	58	107
42	59	
43	60	
44	61	
45	62	
46	63	
47	96	
48	97	

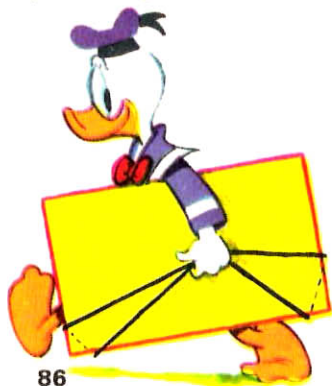
6

16	49	82
17	50	83
18	51	84
19	52	85
20	53	86
21	54	87
22	55	88
23	56	89
24	57	90
25	58	91
26	59	92
27	60	93
28	61	94
29	62	95
30	63	
31	80	
48	81	

7

Exemplo: a titia tem 39 anos. O número 39 aparece nas tabelas 1, 2, 4 e 6; somando os primeiros números no alto à esquerda das tabelas 1, 2, 4 e 6, você terá: 2 1 4 32 = 39!

CARTOLINA NO BARBANTE

Na vida podem acontecer as coisas mais inesperadas: até a necessidade de transportar uma folha de cartolina tão larga e tão comprida que você não saberá... como levá-la. Pois bem, Donald tem uma ótima sugestão: pegue um barbante resistente que tenha o dobro da largura da sua cartolina e amarre as suas pontas. Pegue pelo meio as duas pontas e passe as duas extremidades pelos ângulos da cartolina.

OS GRANDES SALTADORES

Aqui estão, expressas em números, as alturas máximas alcançadas pelo salto de alguns mamíferos:

puma	3,10 metros
canguru	2,70 metros
impala	2,50 metros
rato-canguru	2,00 metros
antílope	1,50 metros
coiote	1,20 metros
esquilo	0,90 metros

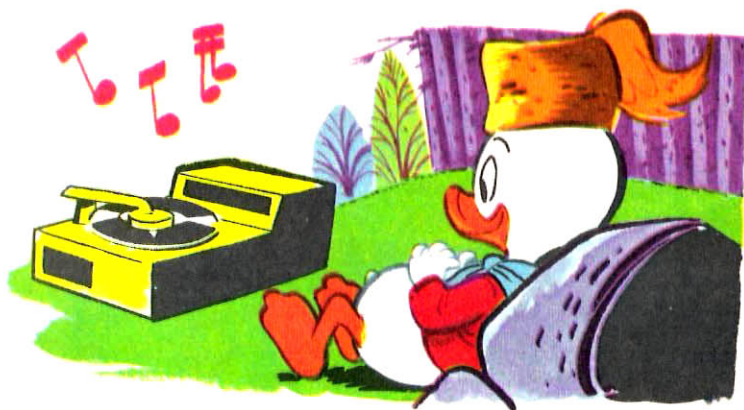
OS GRANDES VELOCISTAS

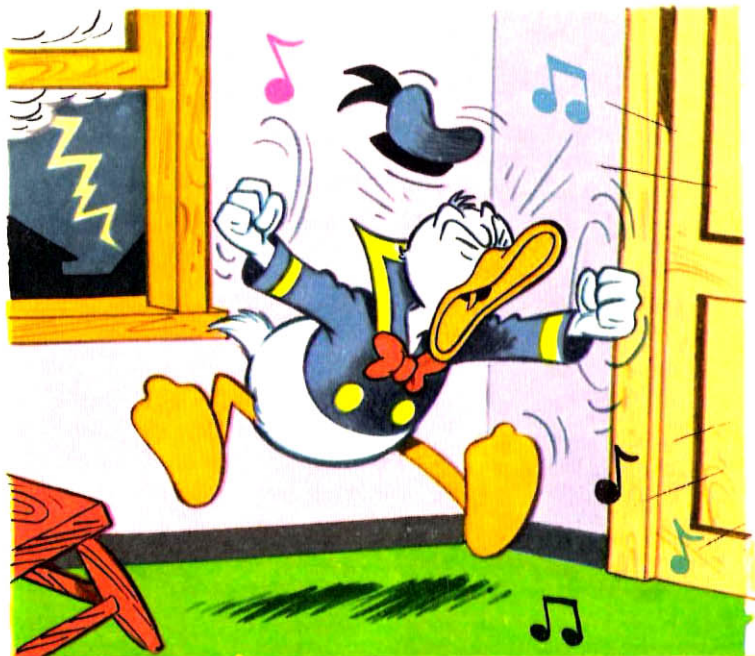
Pelo menos por algum espaço de tempo, alguns dos mais conhecidos mamíferos podem alcançar surpreendentes marcas de velocidade:

elefante	km/h 40
rinoceronte	45
lobo	45
girafa	50
zebra	65/70
lebre	55/77
leão	80
gazela	80
guepardo	104/110

OS GRANDES VOADORES

Velocidade aproximada de alguns pássaros:

	km/h
gaio azul	30
gaivota	60
mocho	65
estorninho	80
ganso do canadá	110
colibri	110
águia dourada	160
falcão peregrino	160

"DICAS" SOBRE O DISCO

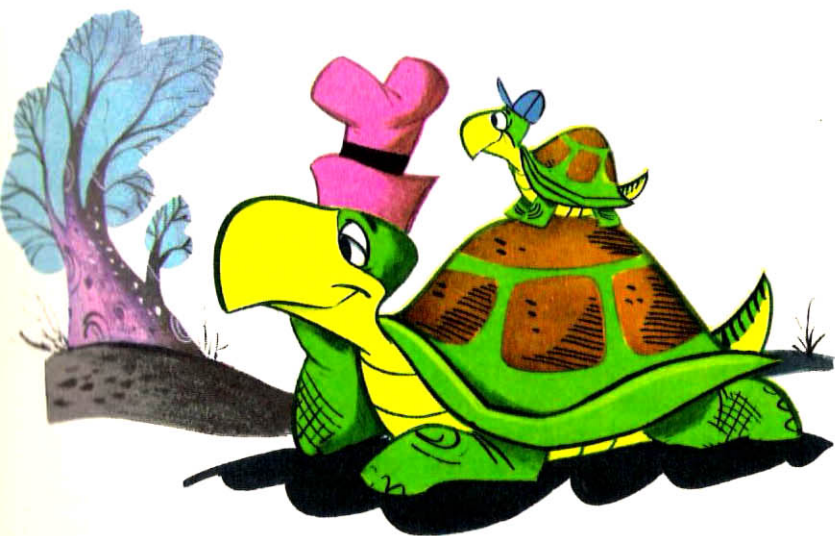
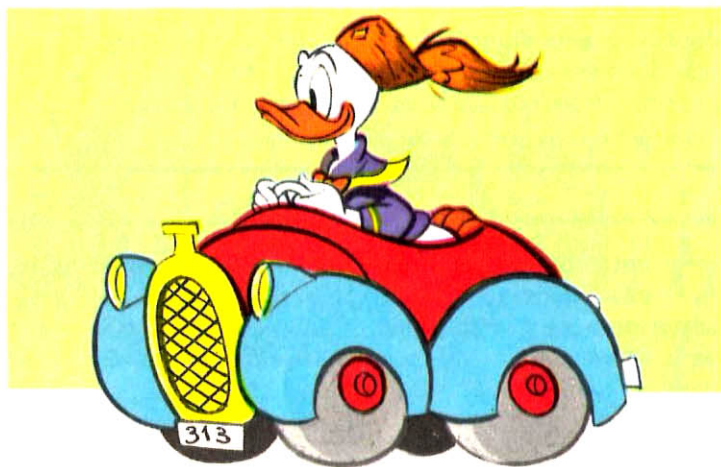
Na antiguidade, o disco era mudo e servia exclusivamente para as competições esportivas (lançamento do disco).. Depois, alguém teve a idéia de sonorizá-lo, dando assim início ao... disco fonográfico. O disco, como hoje o conhecemos, é devido ao norte-americano de origem alemã Emil Berliner, que o lançou no comércio em 1894 juntamente com um aparelho de sua invenção chamado "gramofone". Mas, deixando de lado a História, o fato é que os discos requerem alguns cuidados: 1.° — Devem ser conservados em suas capas; assim ficarão protegidos do pó que se deposita nos sulcos e que produz um desagradável chiado durante a execução. 2.° —

Devem ser guardados "em pé" e um ao lado do outro, como livros na estante. **Jamais** coloque-os em pilhas! 3.° — Ao manejá-los, segure-os pelos lados com as duas mãos para evitar colocá-las sobre a superfície do disco, a qual, devido ao leve suor das pontas dos dedos, se tornaria gordurosa. 4.° — Para dar-lhes polimento, use exclusivamente as almofadinhas adequadas, que deverão ser passadas no disco em sentido de **espiral,** isto é, seguindo a direção dos sulcos do disco. Não use, de forma alguma, pedaços de pano de nenhum gênero. São esses panos, na verdade, que provocam aquela carga de eletricidade **estática** que durante a execução causa um ruído característico. 5.° — Quando não estiver em uso o seu toca-discos, mantenha o braço da agulha preso no gancho. De vez em quando, dê uma polida na agulha com uma escovinha leve. 6.° — Uma última recomen-

dação: o seu divertimento não deve ser o tormento do próximo. Por isso, evite colocar seu fonógrafo a todo volume, mantendo-o num nível razoável, que não atordoe os ouvidos dos vizinhos.

CONHEÇA O SEU CARRO

O automóvel é o meio de locomoção que serve para se correr e não para se morrer: ou seja, é para a gente viajar mais rápido, mas não para sair no encalço dos indefesos pedestres como se eles fossem um alvo de treinar pontaria...

O automóvel é comprado nas agências e concessionárias (estas últimas especializadas em marcas específicas). Uma vez adquirido o carro, você poderá dirigi-lo... contando que preencha estas condições básicas:

1) Ser maior de 18 anos. 2) Possuir a Carteira Nacional de Habilitação (carteira de motorista) que você obtém após prestar exame — e ser aprovado perante a autoridade de trânsito de sua cidade. 3) Licença do veículo (obtida

no departamento de trânsito). 4. Certificado de propriedade do veículo (você o consegue também no departamento de trânsito, após a compra do carro).

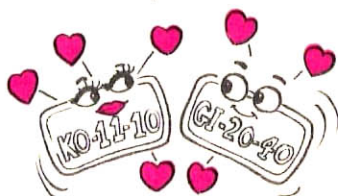
Isto feito, o automobilista prudente fará um reconhecimento do tráfego, isto é, procurará reconhecer as ruas onde é permitido circular nos dois sentidos (ruas de mão dupla), aquelas em que só se pode ir num sentido (ruas de mão única) e aquelas em que todo o trânsito é proibido.

Depois, poderá meter-se na maré de trânsito e logo descobrir que. . . para ir da rua X à rua Y, gasta três vezes o tempo que gastaria se fosse a pé. . . E, ao chegar ao seu destino, você terá de achar um lugar para estacionar e, como sempre, encontra-o. . . a alguns quilômetros de distância!. . . (Mas não se assuste: aos poucos estes problemas serão resolvidos, com a construção de várias linhas de metrô e edifícios-garagens).

O automóvel se compõe das seguintes partes: o **motor**, que gera a energia necessária para o veículo andar; os dispositivos mecânicos, que permitem a **transmissão** dessa energia às rodas; a **suspensão**, que amortece os choques das rodas nos terrenos acidentados; o mecanismo da **freagem**; a caixa da **direção**; a **carroçaria** (ou carroceria), que vem a ser a parte superior do veículo, onde ficam os bancos, te-

to, iluminação, instrumentos, painel, capô e mala e, por fim, o **chassi,** estrutura de aço sobre a qual é montada toda a carroçaria do veículo. Ah, íamos esquecendo dos pára-choques, que são ligados ao chassi, e onde os motoristas de caminhão adoram colocar letreiros assim: "Come-Estrada saúda e pede passagem"; "Sai da frente"; "Tamanho não é documento", e outras gracinhas do mesmo tipo.

Todos os automóveis devem estar sempre munidos de duas placas de matrícula (uma dianteira e outra traseira); estas placas (ou chapas, como também são chamadas) trazem a sigla (abreviatura) do nome do Estado e o nome por extenso da cidade de origem, além de duas letras e um número de quatro algarismos, iguais aos da licença. A cor da placa depende do uso que se dá ao automóvel: os carros **particulares** têm placa amarela; os carros **profissionais** (táxis, caminhões de aluguel, etc.) usam placa vermelha; as placas **diplomáticas** (das embaixadas, consulados, etc.) e as **oficiais,** que pertencem ao Governo, são brancas.

E agora, para você se divertir identificando os carros, vamos dar-lhe a lista das siglas que são usadas nas placas dos carros oficiais de vários países, quando estão no exterior. E ainda as siglas das placas dos Estados e territórios do Brasil, além das especialíssimas placas de alguns heróis da grande família Disney.

SIGLAS DE PLACAS INTERNACIONAIS

A — Áustria
AND — Andorra
AUS — Austrália
B — Bélgica
BG — Bulgária
BR — Brasil
BUR — Birmânia
C — Cuba
CDN — Canadá
CH — Suíça
CL — Ceilão
CO — Colômbia
CS — Checoslováquia
CY — Chipre
D — Alemanha
DK — Dinamarca
DZ — Argélia
E — Espanha
ET — Egito
F — França
FL — Liechtenstein

GB — Grã-Bretanha e Irlanda do Norte
GCA — Guatemala
GH — Ghana
GR — Grécia
H — Hungria
I — Itália
IL — Israel
IND — Índia
IR — Irã
IRQ — Iraque
IS — Islândia
J — Japão
L — Luxemburgo
MA — Marrocos
MC — Mônaco
MEX — México
N — Noruega
NIC — Nicarágua
NL — Holanda
NZ — Nova Zelândia
P — Portugal
PA — Panamá
PAK — Paquistão
PE — Peru
PL — Polônia
PY — Paraguai
R — Romênia
RA — Argentina
RC — China Nacionalista
RCH — Chile
RH — Haiti
RI — Indonésia
RIM — Mauritânia
RL — Líbano
RP — Filipinas
RSM — San Marino
S — Suécia
SF — Finlândia
SGP — Singapura
SU — URSS
SYR — Síria
T — Tailândia
TN — Tunísia
TR — Turquia
U — Uruguai
USA — Estados Unidos
V — Cidade do Vaticano
WAN — Nigéria
YU — Iugoslávia
YV — Venezuela

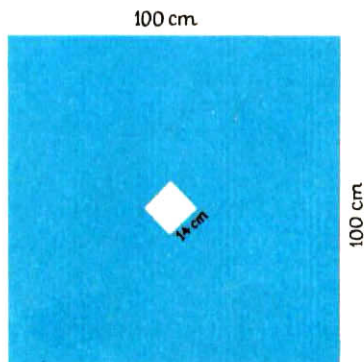
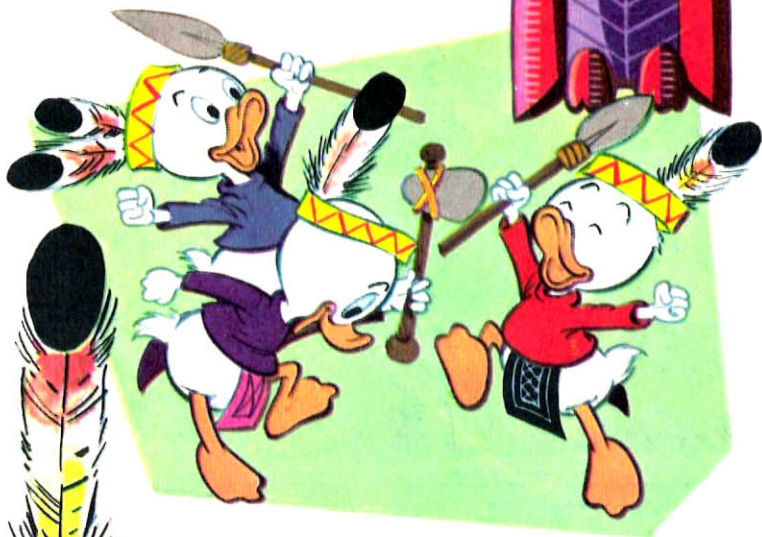
BRASIL: SIGLAS DAS PLACAS ESTADUAIS

Acre — **AC**
Alagoas — **AL**
Amazonas — **AM**
Bahia — **BA**
Ceará — **CE**
Distrito Federal — **DF**
Espírito Santo — **ES**
Goiás — **GO**
Maranhão — **MA**
Mato Grosso — **MT**
Mato Grosso do Sul — **MS**
Minas Gerais — **MG**
Pará — **PA**
Paraíba — **PB**
Paraná — **PR**
Pernambuco — **PE**
Piauí — **PI**
Rio Grande do Norte — **RN**
Rio Grande do Sul — **RS**
Rio de Janeiro — **RJ**
Santa Catarina — **SC**
São Paulo — **SP**
Sergipe — **SE**
Roraima (território) — **RR**
Rondônia (território) — **RO**
Amapá (território) — **AP**
Fernando de Noronha (território) — **FN**

PLACAS "ESPECIAIS"

Mickey — **113**
Donald — **313**
Tio Patinhas — **$$$**
Irmãos Metralha — **IM-000**

O PONCHO

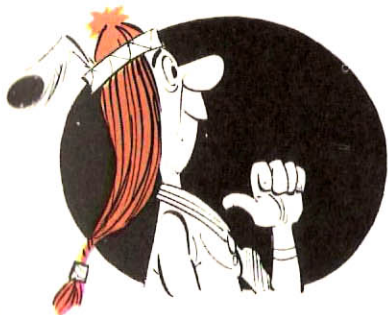
O **poncho** é uma típica manta-sobretudo da América do Sul, usada nas regiões mais frias, inclusive em nosso Rio Grande do Sul. Bem, como você também gostaria de ter um poncho para quando tiver de enfrentar o frio... mãos à obra! Nada mais fácil: tome um quadrado de tecido (de lã, algodão, ou simplesmente um tecido de plástico) de 1 metro de cada lado, dobre-o em quatro e recorte ao centro um ângulo com 14 cm de base. O poncho está feito. Mas... não vá ter a "brilhante" idéia de passar a tesoura na manta da vovó ou na toalha da sala de jantar!

VOCABULÁRIO PELE-VERMELHA

Duplo ugh, rapazes! Vamos fumar o cachimbo da paz e bater um bom papo à moda pele-vermelha... Alto! Antes vocês precisam aprender o sintético mas completo vocabulário dos "gestos". Com esse sistema de "falar" por meio de gesticulação é que as numerosas e diferentes tribos peles-vermelhas conseguiam comunicar-se e entender-se, mesmo quando possuíam dialetos diferentes.

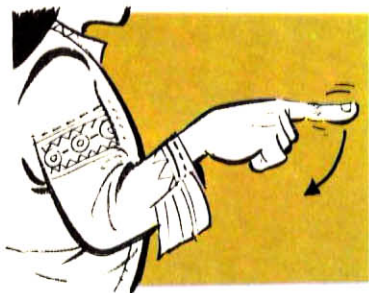
EU

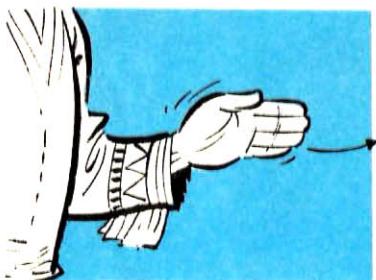
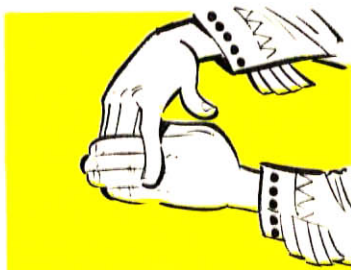
TU

HOMEM

TODOS

VER

COMBATER

ASSUSTAR

ESCUTAR

ANDAR

CAVALO

PÁSSARO

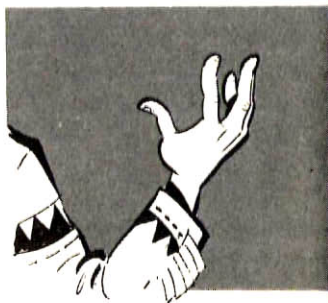
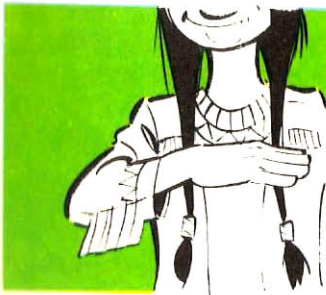
FOGO

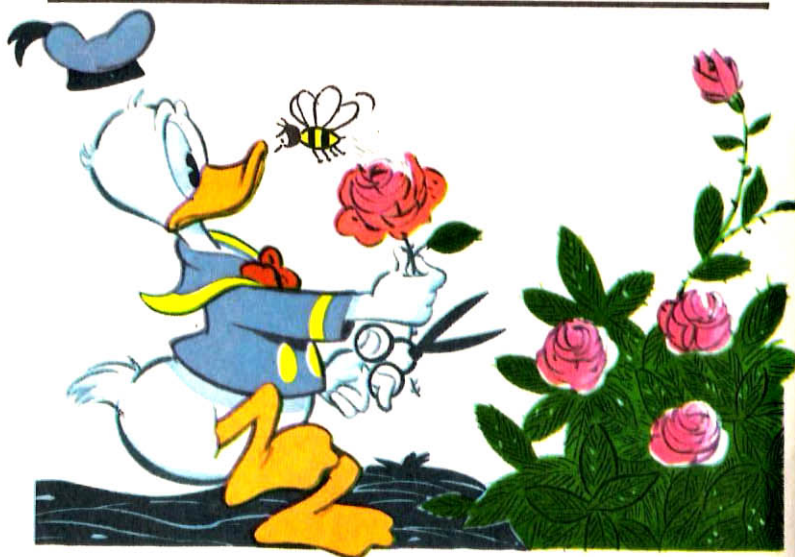
BISÃO

ÍNDIO

LOBO

DORMIR

BOM

TRABALHAR

COMO CONSERVAR AS FLORES COLHIDAS

Claro que a melhor maneira de conservá-las seria... evitar colhê-las. Mas nem isso seria verdadeiro, pois ao cortar da planta uma flor ainda em botão ou já desabrochada, nós permitiremos que a planta-mãe se fortaleça dando nascimento a novos botões. Mas, voltando às flores colhidas, eis alguns cuidados para prolongar-lhes a vida:

a) coloque na água do vaso um pedacinho de carvão, ou um comprimido de aspirina, ou pedaço de cânfora, ou uma colherada de sal ou açúcar;

b) assim que as flores começarem a murchar, refresque-as colocando-as por uma hora em água gelada;

c) troque totalmente a água todas as manhãs, encurtando de um centímetro a haste das flores;

d) à noite, sem retirar as flores do vaso, envolva todo o feixe numa folha grande de jornal;

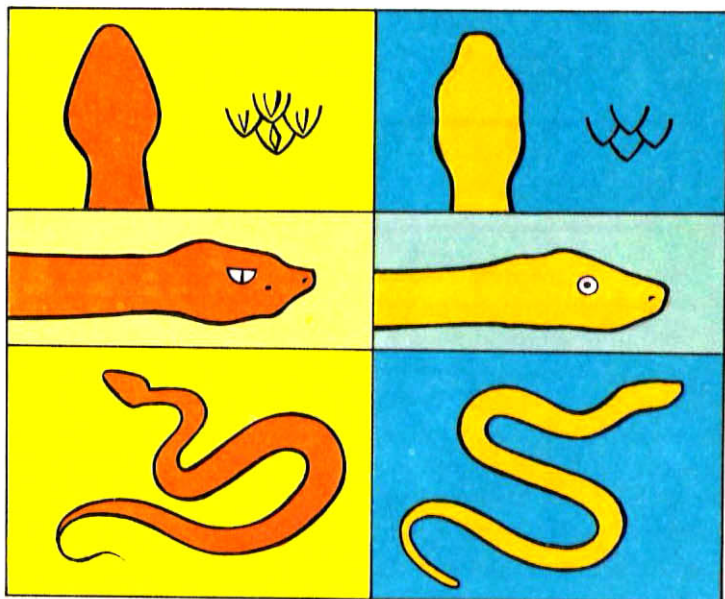
e) para manter as flores

frescas durante uma viagem, envolva-as numa folha de papel e coloque o ramo numa caixa de papelão.

CONHEÇA AS COBRAS

Entre os répteis mais temidos destaca-se a cobra. Elas se dividem em diversas espécies, algumas altamente perigosas devido ao veneno violento que injetam com suas presas. Dentre as mais conhecidas, temos a cascavel, o urutu, a jararaca, a surucucu, a coral. Entre as não venenosas, a mussurana é até benéfica, pois se alimenta das . . . venenosas, de quem é feroz inimiga. Por tudo isso, o Escoteiro-Mirim ajuizado deve estar sempre bem calçado ao marchar pela mata, usando perneiras de couro preferivelmente. As cobras venenosas são em geral animais de hábitos noturnos e não atacam o homem . . . contanto que não sejam molestadas.

Como reconhecer uma cobra venenosa? Embora haja exceções à regra, **uma das características principais são os dentes que injetam o veneno:** apresentam-se grandes, salientes, agressivos. Sempre que excursionar ao campo, procure levar consigo **soro antiofídico.** É um preparado que combate o veneno de diversas cobras, se bem que não de todas, pois algumas exigem um soro específico. A proporção ideal será levar três ampolas de soro para cada pessoa. Leve também uma injeção e um vidro de álcool para desinfetar a agulha da injeção na hora de aplicar o soro. Você encontrará o soro nas drogarias. Na geladeira ele se conserva bem, mas, se estiver gelado e for exposto ao calor, não poderá mais ser reaproveitado. Por isso, o melhor será conservá-lo sempre num lugar frio ou fresco.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

Venenosas:

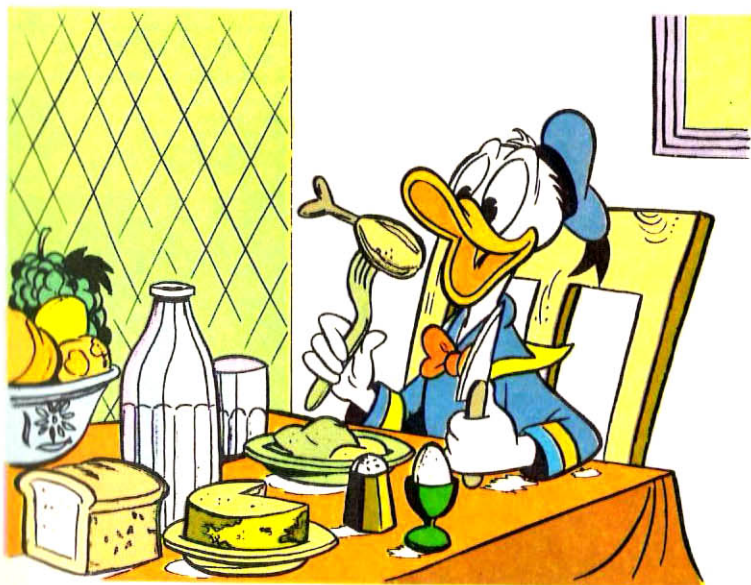
1 — Cabeça chata e triangular; escamas miúdas e ásperas.
2 — Possuem fossas lacrimais.
3 — Corpo grosso, cauda curta, destacada do corpo.

Não venenosas:

1 — Cabeça ovalada, escamas lisas.
2 — Não possuem fossas lacrimais.
3 — Corpo mais fino e cauda comprida.

ALIMENTOS SOB MEDIDA

A dietética se tornou muito importante não só para o atleta que deseja estar sempre em "boa forma", mas também para todos que, com o auxílio de uma alimentação apropriada, poderão traba-

lhar, estudar e brincar nas melhores condições. As tabelas indicam a quantidade ideal de calorias para cada idade, bem como a utilidade de cada vitamina e sua quantidade nos principais alimentos.

QUANTIDADE DIÁRIA DE CALORIAS A SER INGERIDA DE ACORDO COM AS IDADES

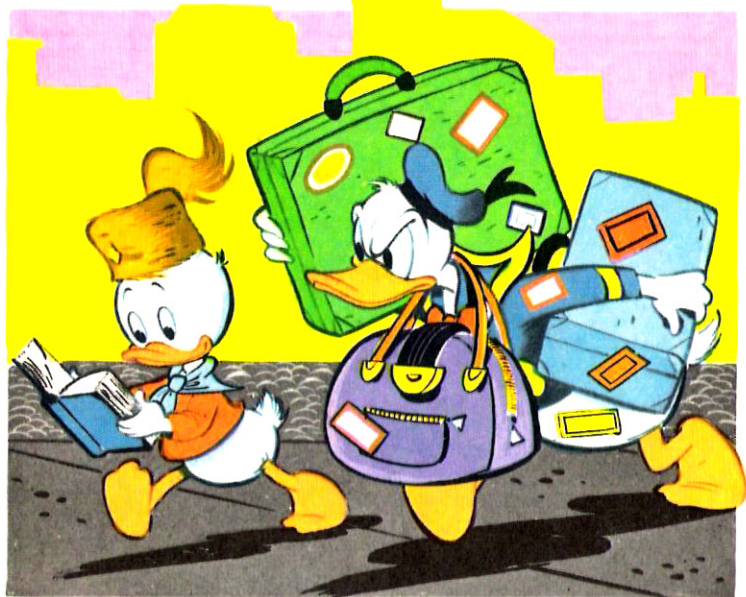
IDADE	CALORIAS
Crianças de 2 a 6 anos	1000
Crianças de 6 a 10 anos	1400
Meninas de 10 a 12 anos	2000
Meninos de 10 a 12 anos	2300
Meninas de 12 a 18 anos	2400
Meninos de 12 a 14 anos	2700
Meninos de 14 a 18 anos	3000
Mulheres adultas	2300
Homens adultos	3200
Velhos (acima de 60 anos)	2200

TABELA RESUMIDA DAS VITAMINAS

VITAMINAS	ONDE SE ENCONTRAM	PARA QUE SERVEM
VITAMINA A	Óleo de fígado de peixe Manteiga — Queijo — Hortaliças	Favorece o crescimento
VITAMINA B 1	Casca de arroz e trigo — Fígado — Levedura — Hortaliças	Protege as mucosas
VITAMINA B 2	Fígado — Rins — Ovas — Levedura	Favorece o metabolismo das gorduras e açúcares — Protege o sistema nervoso
VITAMINA B 6	Germe de trigo — Leite — Carne — Levedura	Favorece a respiração das células
VITAMINA B 12	Fígado — Rins — Coração — Moluscos	Favorece o metabolismo das proteínas
VITAMINA BC	Todas as carnes — Todos os vegetais	Favorece o crescimento e a formação do sangue — Protege os nervos e as mucosas
VITAMINA PP	**Fígado — Rins — Carnes magras — Leveduras**	Favorece a formação das proteínas
VITAMINA H	Carnes e vegetais	Favorece o metabolismo das proteínas
ÁCIDO PANTOTÊNICO	Todos os alimentos	Favorece a atividade das células — Protege as supra-renais — Anti-infeccioso
VITAMINA C	Frutas cítricas — Pimentão Verduras	Favorece a respiração celular — Estimula as supra-renais — Protege os vasos sanguíneos
VITAMINA D	Óleo de fígado de peixe Forma-se na pele exposta aos raios solares	Fixa o cálcio e o fósforo nos ossos
VITAMINA E	Folhas verdes — Óleos vegetais	Favorece o trabalho químico das células
VITAMINA K	Verduras — Óleos vegetais	Favorece a coagulação do sangue

VALOR DOS ALIMENTOS EM CALORIAS PARA CADA CEM GRAMAS

PÃO E MASSAS	
Pão	265
Macarrão	377
Grissini	373
Biscoito	411
CARNES	
Boi	218
Vitela	94
Frango	200
Galinha	302
Peru	145
Coelho	179
Presunto cru	502
Presunto cozido	422
Mortadela	367
Salsicha	342
PEIXES	
Bacalhau	107
Badejo	74
Sardinha	115
Solha	84
Atum	198
Salmão	143
Salmonete	113
Truta	88
LEGUMINOSAS	
Feijão	338
Lentilha	337
Ervilha	98
Grão-de-bico	320
HORTALIÇAS	
Acelga	27
Alcachofra	27
Couve-flor	25
Vagem	35
Beringela	24
Espinafre	20
Abobrinha	18
LATICÍNIOS	
Leite de vaca	65
Queijo gorgonzola	355
"Mozzarella"	339
Parmesão	389
"Provolone"	362
Requeijão	375
Manteiga	720
FRUTAS	
Laranja	45
Tangerina	44
Maçã	58
Banana	85
Melão	20
Abacate	245
Pera	63
Pêssego	46
Uva	66
OUTROS	
Toicinho	775
Óleo de oliva	891
Amendoim torrado	560
Castanha-do-pará	645
Coco	635
Noz	650
Ovo (um)	81

PARA QUEM VIAJA AO EXTERIOR

O objetivo deste manual é também o de ajudá-lo a comunicar-se com pessoas de outros países que, quase sempre, falam uma língua diferente da sua. Não temos a pretensão de ensiná-lo a decifrar os hieróglifos egípcios ou os ideogramas cartagineses ou o misterioso "tifinar" do tuareguês. Basta você lembrar que, viajando por um país estrangeiro, poderá necessitar desta ou daquela coisa, desta ou daquela informação, e assim por diante. Queremos justamente ajudá-lo a evitar algum inconveniente desagradável, como aquele que aconteceu com Donald. Certa vez, estava num restaurante em Paris e pediu, em inglês, um prato de peixe (fish). Qual não foi sua surpresa quando lhe serviram uma travessa de **fichas** de jogo **(fiches,** em Francês). Eis, portanto, um pequeno dicionário em cinco idiomas que lhe permitirá dar muitas voltas por este vasto mundo.

PORTUGUÊS	FRANCÊS	INGLÊS	ESPANHOL	ITALIANO
APERTEM OS CINTOS!				
Avião	avion	plane	avión	aereo
Aeroporto	aéroport	airport	aeropuerto	aeroporto
Passagem	billet	ticket	billete	biglietto
Conexão	correspondance	connection	espalme, enlace	coincidenza
Decolar	decoller	to take-off	despegar	decollare
Horário	horaire	time table	horario	orario
Escala	escale	landing	escala	scalo
POR TREM: VAMOS PARTIR!				
Ida	aller	single ticket	ida	andata
Bagagem	bagages	luggage	equipaje	bagagli
Passagem	billet	ticket	billete	biglietto
Passagem de ida e volta	billet d'aller et retour	return ticket	billete de ida y vuelta	biglietto d'andata e ritorno
Linha de trem	voie	track	via	binario
Trocar	changer	to change	cambiar	cambiare

PORTUGUÊS	FRANCÊS	INGLÊS	ESPANHOL	ITALIANO
Guarda-volumes	consigne	luggage room	consigna	deposito
Carregador	porteur	porter	maletero	facchino
Estrada de ferro	chemin de fer	railway	ferrocarril	ferrovia
Toalete, lavatório	toilette	toilet	retrete	gabinetto
Informações	renseignements	information	información	informazione
Horário (tabela)	indicateur	time table	horario	orario
Plataforma	quai	platform	andén	marciapiede

PRIMEIRA PARADA

PORTUGUÊS	FRANCÊS	INGLÊS	ESPANHOL	ITALIANO
Água	eau	water	agua	acqua
Elevador	ascenseur	elevator	ascensor	ascensore
Toalha	essule-mains	towel	toalha	asciugamano
Banheiro	salle de bain	bathroom	baño	bagno
Quarto	chambre	room	habitación	camera
Quarto com banho	chambre avec salle de bain	room with bathroom	habitación con baño	camera con bagno
Camareira	femme de chambre	chambermaid	camarera	cameriera

PORTUGUÊS	FRANCÊS	INGLÊS	ESPANHOL	ITALIANO
Cobertor	couverture	blanket	manta	coperta
Travesseiro	creiller	pillow	almohada	guanciale
Lavar	laver	to wash	lavar	lavare
Lençol	drap	sheet	sábana	lenzuelo
Cama	lit	bed	cama	letto
Gorjeta	pourboire	tip	propina	mancia
Andar (pavimento)	étage	floor	piso	piano
Porteiro	portier	concierge	portero	portiere
Aquecimento, Calefação	chauffage	heating	calefacción	riscaldamento

ALÔ, ALÔ . . .

Quem fala?	qui est a l'appareil?	who is speaking, please?	con quién hablo?	con chi parlo?
Desejo falar com . . .	je voudrais parler à . . .	please may speak to . . .	deseo hablar con . . .	desidero parlare con . . .
Lista telefônica	annuaire du téléphone	telephone directory	guia telefónica	elenco telefonico
Alô!	allô!	hallo!	diga!	pronto!
Telefone público	télefone public	public telephone	teléfono público	telefone pubblico

PORTUGUÊS	FRANCÊS	INGLÊS	ESPANHOL	ITALIANO
PASSEANDO PELA CIDADE				
À direita	à droite	on the right	a la derecha	a destra
À esquerda	à gauche	on the left	a la izquierda	a sinistra
Ônibus	autobus	bus	autobus	autobus
Casa	maison	house	casa	casa
Castelo	château	castle	castillo	castello
Catedral	cathédrale	cathedral	catedral	cattedrale
Igreja	église	church	iglesia	chiesa
Onde é?	oú est-il?	where is it?	donde está?	dov'è?
Parada	arrêt	stop	parada	fermata
Giro pela cidade	tour de la ville	tour of the town	gire, excursión de la ciudad	giro della città
Exposição, mostra	exposition	exhibition	exposición	mostra, esposizione
Loja	magasin	store	tienda	negozio
Ponte	pont	bridge	puente	ponte
Porto	port	harbour	puerto	porto
Próxima parada	prochain arrêt	next stop	próxima parada	prossima fermata
Estrada	route	road	calle	strada
Rua	rue	street	calle	via

PORTUGUÊS	FRANCÊS	INGLÊS	ESPANHOL	ITALIANO
NA PRAIA: VAMOS CAIR N'ÁGUA!				
Barco	barque	boat	barca	barca
Cabina de banho	cabine de bains	bathing-hut	cabina	cabina
Roupa de banho, maiô	maillot de bain	bathing-suit	traje de baño	costume de bagno
Viagem de navio, cruzeiro marítimo	croisière	cruise	crucero	crociera
Excursão	excursion	trip	excursión	gita
Embarcadouro	débarcadère	embarking	embarcadero	imbarcadero
Ilha	île	isle	isla	isola
Lago	lac	lake	lago	lago
Guarda-sol, barraca de praia	parasol	beach-umbrella	sombrilla	ombrellone
Onda	vague	wave	ola	onda
Mar	mer	sea	mar	mare
Peixe	poisson	fish	pez	pesce
Beira d'água	rivage	shore	orilla	riva
Espreguiçadeira	chaise longe	deck-chair	tumbona	sdraio
Praia	plage	beach	playa	spiaggia
Barco a vapor	bateau à vapeur	steam-boat	barco de vapor	vaporetto

PORTUGUÊS	FRANCÊS	INGLÊS	ESPANHOL	ITALIANO
O ALMOÇO ESTÁ SERVIDO!				
Entrada	hors-d'oeuvre	hors-d'oeuvre	entremés	antipasto
Assado	rôti	roast	asado	arrosto
Copo	verre	glass	vaso	bicchiere
Garrafa	bouteille	bottle	botella	bottiglia
Caldo	bouillon	broth	caldo	brodo
Carne	viande	meat	carne	carne
Faca	couteau	knife	cuchille	coltello
Colher	cuillère	spoon	cuchara	cucchiaio
Garfo	fourchette	fork	tenedor	forchetta
Queijo	fromage	cheese	queso	formaggio
Fruta	fruits	fruit	fruta	frutta
Sopa	soupe, potage	soup	sopa	minestra
Pão	pain	bread	pan	pane
Prato	assiette	dish	plato	piatto
Guardanapo	serviette	napkin	servilleta	tovaglielo
Ovo	oeuf	egg	huevo	uovo

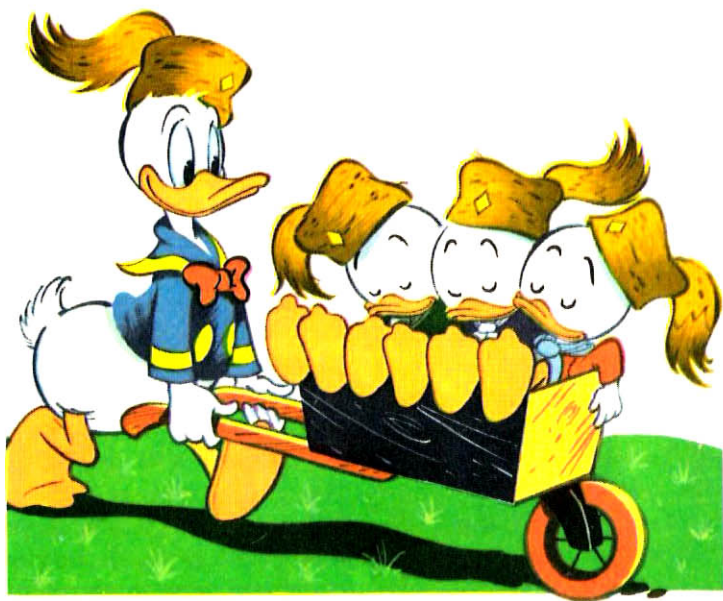
PORTUGUÊS	FRANCÊS	INGLÊS	ESPANHOL	ITALIANO
NA LANCHONETE				
Laranjada	orangeade	orange juice	naranjada	aranciata
Biscoito	biscuit	biscuit	bizcocho	biscotto
Garçom	garçon, monsieur	waiter	camarere	camariere
Sorvete	glace	ice	helado	gelato
Gelo	glace	ice	hielo	ghiacchio
Leite	lait	milk	leche	latte
Limonada	citrennade	lemonade	limonada	limonata
Torta	tarte	tart, pie (EUA)	tarta	torta
Açúcar	sucre	sugar	azúcar	zucchero
PARA ESCREVER AO AMIGO				
Cartão-postal	carte postale	postcard	tarjeta postal	cartolina postale
Caixa do correio	boîte aux lettres	mail box	buzón	casseta
Selo	timbre	stamp	sello	francobollo
Pôr no correio	mettre à la boîte	the mail	echar en correos	impostare
Carta	lettre	letter	carta	lettera
Via aérea	par avion	by airmail	por via aerea	por via aerea

DIGA-ME COMO DORME

Você sabia que é possível **adivinhar o seu** caráter observando-se a posição que habitualmente mantém ao dormir? Ora pipocas, dirão vocês, não basta já sermos controlados por nossos pais e professores, enquanto estamos acordados! Até de noite estamos sob exame!

Exatamente. Desse exame resulta, de fato, que: quem dorme **com um dedo na boca** (ou com uma ponta do lençol ou a borda da fronha entre os lábios) demonstra o desejo de ser protegido como o era nos primeiros anos da infância.

Com a boca protegida pela mão: consciência da pró-

pria fragilidade, temor de não saber superar os obstáculos, embora provido de um certo otimismo.

Sobre um lado: é a posição da pessoa normal, segura de si, ativa, que busca no sono restaurador um "r e a b a s t e c i m e n t o" das energias consumidas durante o dia.

De bruços, com a cabeça sob o travesseiro: timidez, medo de assumir pesadas responsabilidades. Desejo de realizar grandes coisas, sufocado pelo temor de não conseguir o objetivo.

Sobre as costas, com os braços estirados ao longo do corpo: caráter sereno, amante da justiça e da sinceridade, cheio de iniciativa, capaz de assumir sempre e em qualquer situação a própria responsabilidade.

Sobre as costas, com as mãos unidas sobre o peito: caráter fechado, incapaz de amizades verdadeiras e de confidências sinceras. Pouca confiança em si próprio e consequente necessidade de obter a aprovação alheia.

Com a cama bem arrumada, as cobertas bem estendidas: temor do juízo alheio, desejo de passar despercebido. Todavia, possui caráter generoso, altruísta até ao sacrifício.

Com a cama em desordem, os lençóis apertados entre os braços: espírito artístico, anti-conformista, aberto. Capacidade de sacrificar-se por um ideal.

Vejamos, agora, como dormem alguns dos heróis da "família Disney".

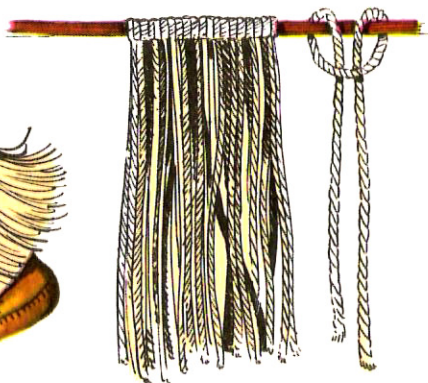
Tio Patinhas: colchão recheado de notas, dossel laminado de ouro, mesinha de cabeceira em forma de cofre-forte, quatro canhões em volta da cama. Nem é preciso dizer que, quando os Irmãos Metralha estão à solta, o Tio Patinhas dorme **dentro** da caixa-forte.

Donald: sono agitado por pesadelos e fantasmas de credores, durante a noite. Durante o dia, sono perturbado pelo ruído dos sobrinhos ou pela voz imperiosa de Tio Patinhas que vem dar-lhe uma ordem para trabalhar. Ô, vida dura!

Pateta: reparou que os pés ficam para fora da cama! Por isso não consegue dormir, atormentado pela questão: encompridar a cama ou cortar os pés.

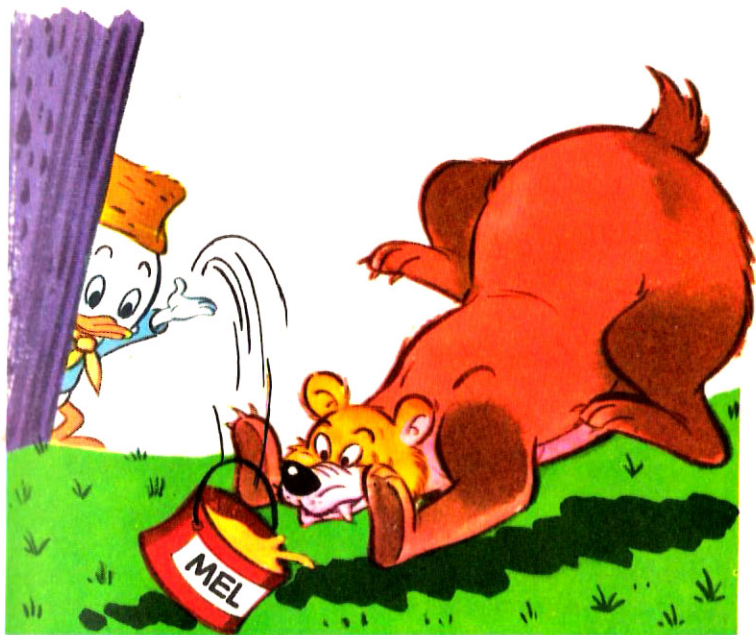
Mickey: dorme ao lado do Pluto e Pluto dorme ao lado de Mickey. Só que, é claro, Mickey fica na cama e Pluto no tapete. Uma vez experimentaram trocar de lugar, mas Pluto não ficou muito satisfeito, pois sentia falta das pulgas que haviam ficado no tapete.

ARGOLAS PARA OS TORNOZELOS

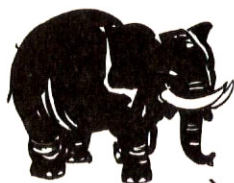
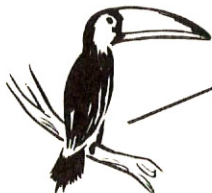
Durante as cerimônias, os peles-vermelhas se enfeitavam da cabeça aos pés com diademas, colares, tatuagens, cintos, braceletes e argolas para os tornozelos. Estes últimos eram confeccionados com pêlo de bisonte ou pêlo de cabras, mas vocês, quando quiserem "brincar de índios", poderão utilizar cadarços coloridos. Cortem os fios num comprimento de 25 centímetros e prendam-nos numa tira de couro ou num cordão para sapatos, como indica a ilustração ao lado.

Um jogo completo deverá constar de duas ou três argolas de fios que não deverão jamais tocar o chão.

O QUE COMEM OS ANIMAIS

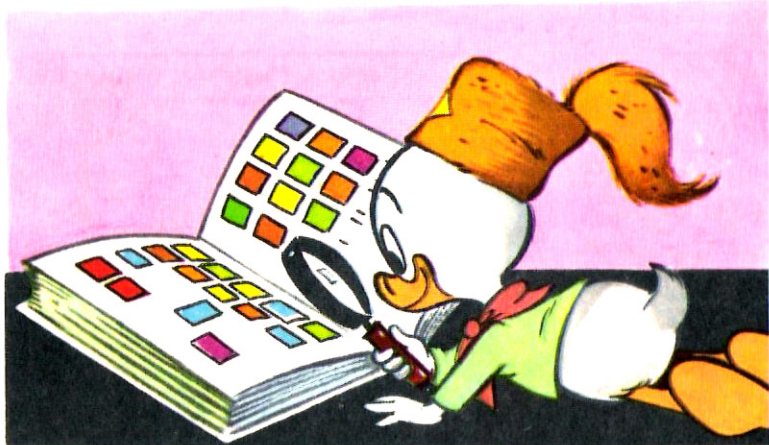
Que coisa comem os animais? Depende, meus amiguinhos. Por exemplo, para o tigre ou para o tubarão uma coxa de explora-

dor constitui um delicioso almoço. Em compensação, para o elefante ou a girafa, uma coxa de explorador não representa o mínimo atrativo gastronômico.

Isto é porque certos animais são **carnívoros,** isto é, se alimentam exclusivamente de carne; outros são **herbívoros,** e só comem frutas e verduras; outros, por fim, são **onívoros,** ou seja, comem tudo que estiver ao seu alcance. Por exemplo: um explorador com acompanhamento de salada ou batatinhas fritas.

Existe também uma categoria particularmente infeliz de animais: são aqueles que, em tempo de escassez, não encontram nada para comer. Nesse caso, é preciso ter pena deles e ajudá-los, se possível.

Imaginemos, então, que você ganhe de presente um elefante, ou uma girafa, ou um gorila. Bela situação para você, se não souber o que eles comem! Mas aqui estamos nós, sempre prontos para ajudá-los; adiante você encontrará uma relação dos alimentos preferidos pelos animais que vivem sobre a face da Terra:

ELEFANTE
5 kg de farelo
2 kg de farinha
35 kg de capim e alfafa
12 kg de beterraba e cenoura
2 kg de pão
250 g de sal
PINGÜIM
400 g de peixe fresco
RENA
4 kg de aveia moída
4 kg de cenoura
1 kg de líquen
AVESTRUZ
½ kg de milho
½ kg de cevada
1 kg de hortaliças
TUCANO
125 g de amêndoas, avelãs e grão de bico
100 g de pão e leite
250 g de banana, uva passa e figo
100 g de bolinho de carne
ARARA
100 g de banana e maçã
250 g de sementes de girassol
pão e leite
BEIJA-FLOR
mistura de:
3 g de mel
leite condensado
1 g de extrato de carne
vitaminas A, B, C, D, E
URSO
7 kg de arroz e carne
2 kg de maçãs

O MENU DO ZOOLÓGICO

almoço
½ litro de creme de arroz com leite
150 g de cenouras
1 kg de frutas
100 g de pão

ceia
100 g de fígado cru
400 g de aipo, cebolas e cenouras
1 ovo cozido
3 kg de frutas
1 maço de salada

SELOS RAROS

Vamos traçar uma breve história do selo, este pequenino pedaço de papel colorido que ostenta — entre os seus antepassados — exemplares raríssimos cujo valor alcança cifras tais que podem deixar de queixo caído, isto é, de bico caído até o Tio Patinhas.

Pois bem, o selo foi introduzido pela primeira vez na Inglaterra em 1840, após a reforma postal proposta por Rowland Hill. No Brasil, os primeiros selos foram emitidos em 1843, com desenho que lembra um olho. São selos raríssimos, de alto valor.

No início, os selos eram estampados sobre folhas de papel, sem denteação, de modo que era necessário separar um do outro com tesouras. A denteação (aquele picotado entre os selos) aparece pela primeira vez em 1847, graças a um aparelho inventado pelo engenheiro irlandês Henry Archer.

Vejamos então alguns dos primeiros selos lançados:

O primeiro selo com o dorso gomado: o **Penny Black** inglês (1840).

O selo mais precioso: o **One-Penny Magenta** da Guiana Britânica (1856) cujo valor chega hoje a mais de 500 mil cruzeiros! . . .

O primeiro selo não re-

tangular: o "Triângulo", do Cabo da Boa Esperança (1853).

O primeiro erro aparece no selo de Two-Pence da ilha Mauritius (1848), sobre o qual foi estampada a palavra **penoe** em vez de **pence.**

O selo mais belo, no entender dos colecionadores: o "Trans-Mississippi" de um dólar, emitido nos Estados Unidos em 1898. É também considerado um dos mais antigos selos comemorativos.

Por fim, o primeiro selo por via aérea: o "Falcoeiro", de Terra Nova, no qual aparecem os dizeres: "First Trans-Atlantic Air Post — April 1919".

Nascido o selo, surgiram os colecionadores, tanto que em 1842, num artigo da revista "Punch" se deplorava a "mania que acometeu as ociosas **ladies** inglesas, infatigáveis em colecionar cabeças de rainha . . ." (numa clara alusão à cabeça da rainha Vitória que aparecia nos selos de um "penny").

Com o passar dos anos, essa "mania" atacou muita gente, dando lugar a coleções fabulosas, como aquela do austríaco Philippe La Renotière Von Ferrari, vendida em leilão em 1917 por 26 milhões de francos (equivalente, hoje, a Cr$ 9.920.000,00!).

E não podemos esquecer do nosso "olho-de-boi", como é conhecido em filatelia o primeiro selo postal emitido pelo Brasil. Trata-se de uma série de três selos gravados, não denteados, sem nenhuma legenda, nos valores de trinta, sessenta e noventa réis, com os números 30, 60 e 90 bem grandes sobre um fundo preto com arabescos. Começaram a circular em 1.° de agosto de 1843 e são assim chamados porque o seu desenho lembra vagamente um olho de boi. Devido a esse histórico, o "olho-de-boi" está entre os selos mais valiosos do mundo.

Se vocês são colecionadores ou querem começar a sê-los (eh, eh, desculpem o trocadilho . . .), sigam estas instruções ao lidar com suas coleções:

1.° — Recortar a borda do envelope onde está colado o selo.

2.º — Mergulhar em água por cerca de dez minutos.

3.º — Destacar delicadamente da borda e enxugá-lo sobre um mata-borrão, com a "cara" voltada para baixo.

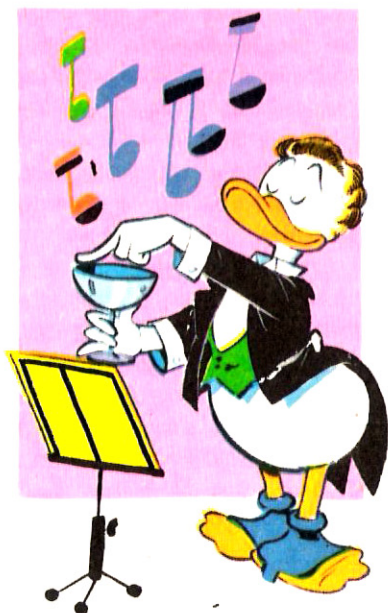
4.º — Colocá-lo entre as páginas de um livro e deixá-lo ficar ali sossegado . . . para ficar bem "passadinho".

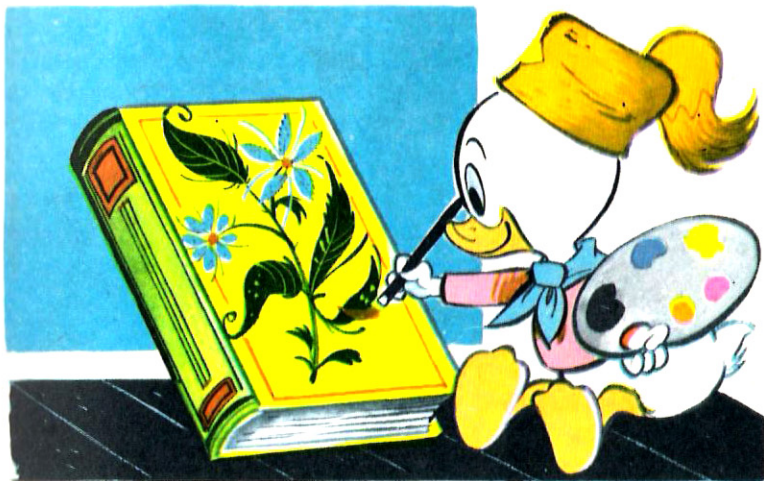
Todas as operações devem ser executadas com uma pinça adequada. Não se deve jamais pegar os selos com as mãos: a denteação pode ficar danificada.

Terminamos com os votos de que vocês consigam reunir uma coleção igual à do mencionado Philippe La Renotière! Mas queremos acrescentar que é possível organizar também uma bela coleção de selos comemorativos conservando aqueles que vocês encontrarem nas cartas que chegam para o papai.

COPOS CANTANTES

Nunca lhe aconteceu de deixar cair um copo, justamente daquele jogo "bom" da mamãe? Se aconteceu, decerto você notou que o ruído do vidro quebrado provocou um recital de . . . gritos da parte da mamãe, resmungos do papai, miados do gato, latidos do cachorro etc.

Pois bem, agora vamos ensinar-lhe a organizar e dirigir um recital menos catastrófico e mais harmonioso. Para começar, pegue um copo de haste e encha-o de água até quase a borda. Segure a haste bem firme na mão e, com o dedo

médio umedecido, da outra mão, esfregue a borda do copo com um movimento circular suave e contínuo.

Logo a água entrará em vibração fazendo o vidro do copo emitir um som de sino longínquo. Variando o nível d'água, varia a tonalidade: acrescentando líquido, obtêm-se notas **baixas** ou **graves;** tirando-se, teremos notas **altas** ou **agudas.** Depois de alguma prática, você conseguirá soar diversos copos, cada um com uma nota diferente do outro. Poderá, por fim, reunir-se com três ou quatro amigos e, com uma vintena de copos, poderão até dar um autêntico concerto.

COMO "VESTIR" UM LIVRO

Recorte uma folha de cartolina em duas partes um pouco maiores do que a capa do seu livro. Cole-as sobre um pedaço de pano grosso, da cor que mais lhe agradar. Passe cola de massa (pode ser cola de farinha de trigo) nas cartolinas e cole-as sobre o pano, deixando, entre uma e outra, um espaço da largura da lombada do livro, e na volta toda deixe sobrarem mais 3 centímetros de pano. Cole agora, no espaço entre as cartolinas, um pedaço de pano com o do-

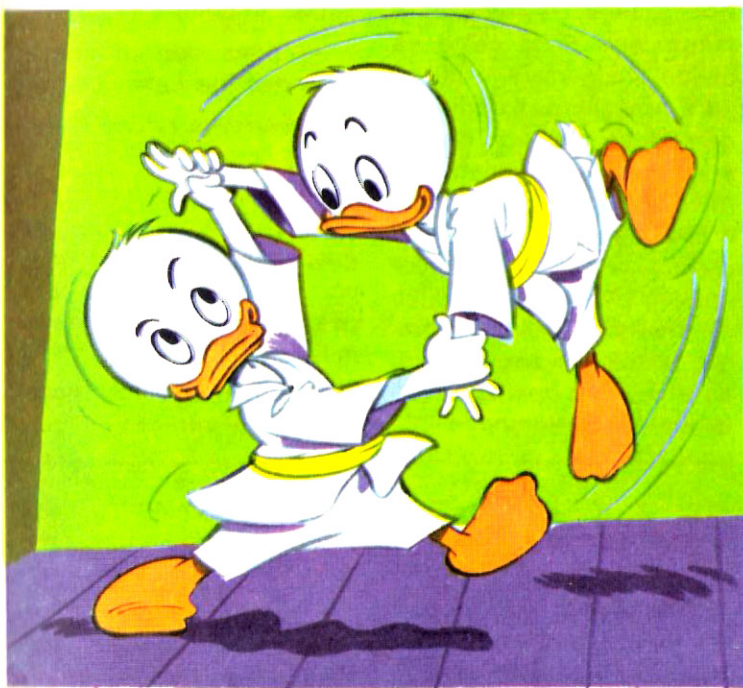
bro da largura da lombada, fazendo-o aderir bem à borda das duas cartolinas. Em volta delas, os 3 centímetros de pano que estão sobrando devem ser dobrados e colados sobre as mesmas. Recorte outras duas partes de pano, 1 centímetro menor que as cartolinas, e cole-as sobre as mesmas, de modo a cobri-las completamente. (Esse pano é para arrematar o pano maior que foi colado e que ficará sendo o lado externo da capa.)

Feito isso, coloque a capa entre dois volumes pesados durante uma noite. Na manhã seguinte, a sua capa estará pronta. Se você quiser, poderá decorar a capa com desenhos.

MICKEY EM VÁRIAS LÍNGUAS

Austrália: MICKEY MOUSE
Brasil: MICKEY
Colômbia: RATÓN MIGUELITO
Dinamarca: MICKEY MOUSE
Finlândia: MIKKI
França: MICKEY
Alemanha: MICKY MAUS
Japão: ミツキー マウス
Grécia: MIKI MAOΣ
Inglaterra: MICKEY MOUSE
Itália: TOPOLINO
Iugoslávia: MIKI
Noruega: MIKKE MUS
Espanha: RATÓN MICKEY
Suécia: MUSSE PIGG
Estados Unidos: MICKEY MOUSE

O JUDÔ E SEUS GRAUS

Para quem não saiba, o judô é essencialmente uma luta de defesa. Inscrever-se num curso não é difícil (em todas as grandes cidades você encontrará pelo menos uma escola); menos fácil é aprender. São necessários pelo menos quatro anos de intensa aplicação para galgar os seis graus que distinguem o aluno, que é chamado **kyu**, do mestre, a quem se chama **dan.** Nós dissemos "graus", mas poderíamos dizer "faixas": são, na realidade, as faixas usadas na cintura que diferenciam os vários graus de aprendizado. Ei-los: faixa branca para o aluno do primeiro grau, amarela para o segundo, laranja para o terceiro, verde para o quarto, rosa (azul) para o quinto, marrom para o sexto. Já os mestres usam faixa preta.

O SIFÃO

Você precisa passar o líquido de um recipiente grande e difícil de ser erguido para um outro menor (por exemplo, o vinho de um garrafão para uma garrafa)? Pegue um tubo de borracha ou de plástico, introduza uma ponta no garrafão de modo que "pesque" bem, segure a outra ponta entre o polegar e o indicador e "aspire". Quando o tubo ficar cheio, introduza a ponta, que tinha entre os dedos, na garrafa e afrouxe a pressão dos dedos. A garrafa se encherá. Se deseja uma demonstração imediata do "sifão" (como é chamado o sistema), encha um copo de água e coloque-o sobre uma pilha de livros. Embaixo coloque, vazio, um segundo copo e repita a operação que já lhe descrevemos.

SOLUÇÕES PARA O SOLUÇO

O soluço é um daqueles inevitáveis inconvenientes que sempre acontecem no momento menos conveniente. Que fazer quando... hic... o soluço ataca um indefeso? Aqui estão algumas soluções:

— engula, retendo a respiração, sete goles de água, um atrás do outro;

— coma uma colherada de açúcar, engolindo o mais rápido possível;

— beba uma colherada de vinagre no qual tenha diluído um pouquinho de açúcar;

— molhe com água ou saliva o lóbulo da orelha;

— peça aos presentes para **não** lhe darem sustos com berros e ruídos repentinos;

— gire velozmente os braços para a frente erguendo-se, ao mesmo tempo, sobre as pontas dos pés. Este é o melhor remédio;

— conte até 30 . . . prendendo a respiração.

BIFF! POW! SOCK! SMACK! . . .

Quem inventou os vários ruídos que aparecem nas histórias em

quadrinhos norte-americanas? Ninguém inventou, rapazes! São todas palavras derivadas de verbos ingleses, como poderão perceber dando uma espiada na relação que se segue.

CRASH: estalar, colidir.
THUMP: golpear, bater, chocar-se.
THUD: bater com som surdo.
SOB: soluçar, chorar.
BANG: bater com violência e ruído, martelar.
ZIP: silvar, sibilar, agir com energia.
HISS: assobiar, silvar, chiar.
SIGH: suspirar.
GULP: engolir.
RING: tocar (campainha), soar.
MUNCH: mastigar ruidosamente.
CRUNCH: moer, triturar.
SQUEAK: ranger, chiar, gritar.
RUMBLE: ribombar, estrondear.
BOOM: estrondear, ribombar, expandir-se.
ROAR: rugir, troar, trovejar.
SNAP: estalar, ceder, morder.
SMACK: beijocar, dar palmada.
CREAK: ranger, chiar.
ZOOM: zunir, zumbir.
CLAP: aplaudir, bater palmas.

YAWN: bocejar.
GROWL: rosnar, rugir, grunhir.
PURR: ronronar.
RIP: rasgar, romper.
CRACK: rachar, estalar, crepitar.
SPLASH: espirrar, esguichar.
TWANG: vibrar, ressoar.
SKID: escorregar, derrapar.
SLAM: fechar com força, bater.
DASH: colidir, arremessar.
BASH: bater, esmagar, surrar.
TWEET: trinar, gorjear.
CHIRP: cricrilar, gorjear.
CLANG: tinir, ressoar.
TINGLE: tilintar, latejar.
KNOCK: bater, impelir.
SPUTTER: estalar, falar apressadamente.

E AGORA O RUÍDO TAMBÉM É NOSSO!

Pois bem, agora que vocês já sabem o **significado** dos principais ruídos em inglês das histórias em quadrinhos, vamos conhecer... os **nossos ruídos!** E aqui está um originalíssimo "Vocabulário-Inglês-Português dos Ruídos das Histórias em Quadrinhos" (**Estas traduções** você não encontrará em nenhum dicionário...!).

CRASH: **CRÁS!**
THUMP: **TAMP! TUMP!**
THUD: **TUM! TUNC!**
SOB: **CHUIF! IF!**
BANG: **BAM!**
ZIP: **VUPT!**
HISS: **FISSST!**
SIGH: **AI, AI!**
GULP: **GLUP!**
RING: **TRRIIIM!**
MUNCH: **NHAM!**
CRUNCH: **CRANCH!**
SQUEAK: **QUIIC!**
RUMBLE: **BRRAM!**
BOOM: **BUUM!**
ROAR: **GRRAURRR!** (fera) **BRRRUM!** (terremoto ou tempestade)
SNAP: **TAC! TEC!**
SMACK: **CHUAC!**
CREAK: **CRIIC!**
ZOOM: **ZUM! ZUUM!**
CLAP: **PLAC! PLAC!** (palmas)
YAWN: **UAAH!** (bocejo)
GROWL: **GRRAUURRR!**
PURR: **PRRR!**
RIP: **RASG! REEC!**
CRACK: **CRAC!**
SPLASH: **CHUÁ** (forte borrifo de água) **TCHIBUM!** (queda n'água)
TWANG: **TÓIM!**
SLAM: **BLAM!**
TWEET: **PIU! PIU!** (passarinho) **PRRIIIU!** (apito)
CHIRP: **PIU! PIU!**
CLANG: **CLANC! BEIN!**
TINGLE: **TLIM!**
KNOCK: **TOC! TOC!**
SPUTTER: **PUÁ!**

DO SOL AO SAL

O cloreto de sódio — que em linguagem corrente é o sal de cozinha — contém 80% de água, e isto já explica a sua origem. Na verdade, o sal é obtido, em sua maior parte, da água do mar. Se você passar as férias em alguma praia, poderá obter um pouco de sal usando mais ou menos o mesmo processo adotado pelas salinas. Tome de uma vasilha, enche-a pela metade de água do mar e deixe-a evaporar ao sol. A operação é um pouco lenta, mas, à medida que a evaporação transcorre, você verá os cristais de sal depositando-se nos bordos. Terminada a evaporação, recolha a sua pitada de sal e deixe-o "estacionar" ao sol ainda por algum tempo. Como disse? É certo, meninos, que o sistema mais econômico para se obter o sal ainda é... dar um pulinho até a venda da esquina.

AH . . . ESSAS TAMPINHAS!

Ás vezes uma operação simplíssima como a de desatarraxar a tampinha de um tubo ou de um frasco acaba tornando-se complicada. Aqui vão, pois, algumas indicações que lhe evitarão perda de tempo e o ajudarão a . . . persuadir as tampas teimosas. **Primeiro;** envolva o objeto num pano e desatarraxe. **Segundo:** o primeiro sistema não funcionou? Utilize-se de um quebra-nozes. **Terceiro:** caso nem o quebra-nozes resolva, acenda um fósforo e aqueça a tampa por alguns segundos. Ou então coloque a tampa renitente sob um jato de água quente. O calor, que tem a propriedade de dilatar os corpos, permitirá que você retire a tampa com facilidade. Você pode adotar este último método mesmo com tampas de plástico, contanto que as bisnagas não contenham nada inflamável.

DEZ DICAS PARA VOCÊ

Não respire de bôca aberta. Habituando-se a respirar pelo nariz, você sentirá menos sede . . . e mantendo a boca fechada, você evitara engolir micróbios suspensos no ar, pois suas narinas possuem um "filtro" natural formado por pêlos . . . que sua boca não possui.

Não hesite em intervir quando avistar alguém batendo num menor ou maltratar um animal. Chame imediatamente a atenção de um adulto para o fato.

Não atire cascas de frutas no chão, nem qualquer outra espécie de lixo. Se no lugar onde estiver (no campo, por exemplo), não houver lata de lixo, faça um buraco no solo e enterre o lixo.

Não atire jamais pedras quando estiver escalando montes. Ao galgar trilhas íngremes e rochosas, cuidado para não desprender pedras. Você poderá atingir alguém que também esteja nas proximidades.

Não apanhe do chão, nem mesmo revolva com os pés, objetos estranhos. Podem apresentar perigo de explosão ou de envenenamento.

Não corra, levando na mão: garrafas, tesouras, facas, quaisquer objetos cortantes ou frágeis.

Não molhe o dedo para virar as páginas de um livro: é anti-higiênico e antiestético.

Não arraste os pés ao caminhar.

Não brinque com armas ainda que estejam travadas, descarregadas, nem mesmo aponte armas de brinquedo a pessoas.

Não aceite carona nem incumbência, por parte de desconhecidos.

EXPLORANDO SE APRENDE

Acima de tudo, não invente de explorar uma caverna. O Escoteiro-Mirim alerta sabe que uma aventura desse gênero requer uma específica preparação, um seguro conhecimento do local e rapidez de reflexos para enfrentar qualquer obstáculo imprevisto. É também desaconse-

lhável "dar uma espiadinha" atrás de alguma furna, ou desvão rochoso que pode surgir em nosso caminho durante uma excursão pela montanha. As grutas e as cavernas abrigam, em geral, covis e ninhos de animais que, assustados e irritados pela sua presença, poderão defender-se... atacando você!

A questão muda de figura quando a exploração for realizada nas cavernas dos parques nacionais, onde existem passagens seguras e guias, onde você encontrará ar e luz, onde, em suma, explorar significa maravilhar-se com o bizarro espetáculo que essas cavernas oferecem, com suas estalactites e estalagmites, seus lagos subterrâneos. Quando a excursão for de espeleologia, isto é, pesquisa das formações subterrâneas, será trabalho para entendido na matéria.

PARA O MAR DOS SARGAÇOS

Se alguém quiser fazer um banquete de algas (e não torça o nariz, porque os cientistas já acreditam que a alga marinha representará um meio de sustento para as gerações do futuro), é só dar um pulinho até o Mar dos Sargaços. Como? Se existe mesmo o Mar dos Sargaços? Experimente perguntar às enguias que habitualmente fazem uma rápida visita a esse mar para o nascimento de seus filhotes. Ou então consulte um mapa: você verá, no Oceano Atlântico, uma grande extensão de água dividida em duas zonas: uma entre as Bermudas e as Bahamas, outra mais para leste. Nesta região a água é inteiramente coberta de algas. Aí fica o Mar dos Sargaços. Pois bem, nem todos sabem que ele é navegável. Outra coisa que poucos sabem, ou imaginam: calcula-se que apenas neste mar a vegetação que ali floresce todo ano é suficiente para alimentar um continente inteiro se for colhida e adequadamente preparada.

TESOUROS NOS CAMPOS E NAS PRAIAS

Quando você excursionar ao campo, às montanhas ou ao litoral, repare bem nas pedras do caminho. Não é fácil, mas você poderá ter a sorte de encontrar um **fóssil.** O que é isso? Fóssil é qualquer corpo orgânico que ficou petrificado, isto é, que virou pedra com a ação da terra e do tempo. Tanto pode ser o esqueleto de um peixe como um tronco de árvore. Passados milhões de anos, eles se tornam como pedras e você poderá encontrar alguns interessantíssimos exemplares em nossos museus de História Natural.

Já no litoral você poderá encontrar **sambaquis.** São depósitos de conchas que foram acumuladas pelos primitivos habitantes do litoral brasileiro. Os sambaquis localizam-se nos pontos onde abundavam os moluscos de que esses nativos se alimentavam. Aproveitado desde os tempos coloniais para a fabricação de cal, o sambaqui foi-se

tornando muito raro. A maior parte dos sambaquis concentra-se nos Estados de São Paulo, Paraná e Santa Catarina. Há alguns sambaquis com 10.000 anos de idade. Neles podem ser encontrados restos de peixe, ossos de animais e até esqueletos humanos. Devido a isso, são muito úteis para o estudo arqueológico (da Antiguidade ou da Pré-História), e a sua exploração comercial está proibida. Da mesma forma, os fósseis são de inestimável valor para o estudo da Pré-História e da geologia terrestre.

A BANDEIRA DO BRASIL

Não é um simples pedaço de pano colorido que fica tremulando no alto de um mastro em dias de festa. A bandeira é um dos mais importantes símbolos de nossa Pátria, pois representa, com suas cores e seu desenho, a perpetuidade e a integridade do Brasil entre as outras nações. Suas cores são como que um retrato simbólico do Brasil: o **verde** lembra a flora do Brasil, as nossas riquezas vegetais; o **amarelo,** as riquezas minerais, representadas pelo ouro; o **azul,** a cor do nosso céu, o nosso clima ameno; o **branco,** símbolo da pureza e da paz.

Quatro dias depois da Proclamação da República no Brasil, o projeto de Raimundo Teixeira Mendes para a adoção da Bandeira Nacional, que representasse a nova realidade política do país, foi aprovado. A parte artística foi confiada ao pintor Décio Vilares.

O decreto data de 19 de novembro de 1889. Por isso, o Dia da Bandeira é comemorado nessa data.

A Bandeira adotada pela República (a atual) mantém a tradição das antigas cores nacionais — verde e amarela. É composta por um losango amarelo em campo verde, tendo no meio a esfera celeste azul, atravessada por uma faixa branca, com a legenda

"Ordem e Progresso" e pontuada por 23 estrelas, cada qual representando um Estado brasileiro.

Como símbolo da Pátria, a Bandeira deve ser respeitada. Assim, quando você for hastear o pavilhão nacional, siga com atenção as seguintes regras:

1 — A Bandeira Nacional deve ser hasteada de sol a sol, sendo permitido o seu uso à noite, uma vez que esteja convenientemente iluminada. Normalmente, o hasteamento será feito às oito horas e o arriamento às 18 horas.

2 — O hasteamento é obrigatório nos dias de festa ou luto nacional em todas as repartições públicas, estabelecimentos de ensino e instituições particulares.

3 — Durante as cerimônias de hasteamento e arriamento, todos devem conservar-se de pé e em silêncio.

No desenho você verá a disposição das estrelas na Bandeira. Além de representarem os Estados do Brasil, elas indicam também as principais estrelas do nosso céu.

HINO À BANDEIRA NACIONAL

Poesia de Olavo Bilac
Música do maestro
Francisco Braga

I

Salve, lindo pendão da esperança!
Salve, símbolo augusto da paz!
Tua nobre presença à lembrança
A grandeza da Pátria nos traz.

Estribilho

Recebe o afeto que se encerra
Em nosso peito varonil!
Querido símbolo da terra,
Da amada terra do Brasil!

II

Em teu seio formoso retratas
Este céu de puríssimo azul,
A verdura sem par destas matas
E o esplendor do Cruzeiro do Sul.

Estribilho

Recebe o afeto que se encerra etc.

III

Contemplando o teu vulto sagrado,
Compreendemos o nosso dever,
E o Brasil, por seus filhos amado,
Poderoso e feliz há de ser!

Estribilho

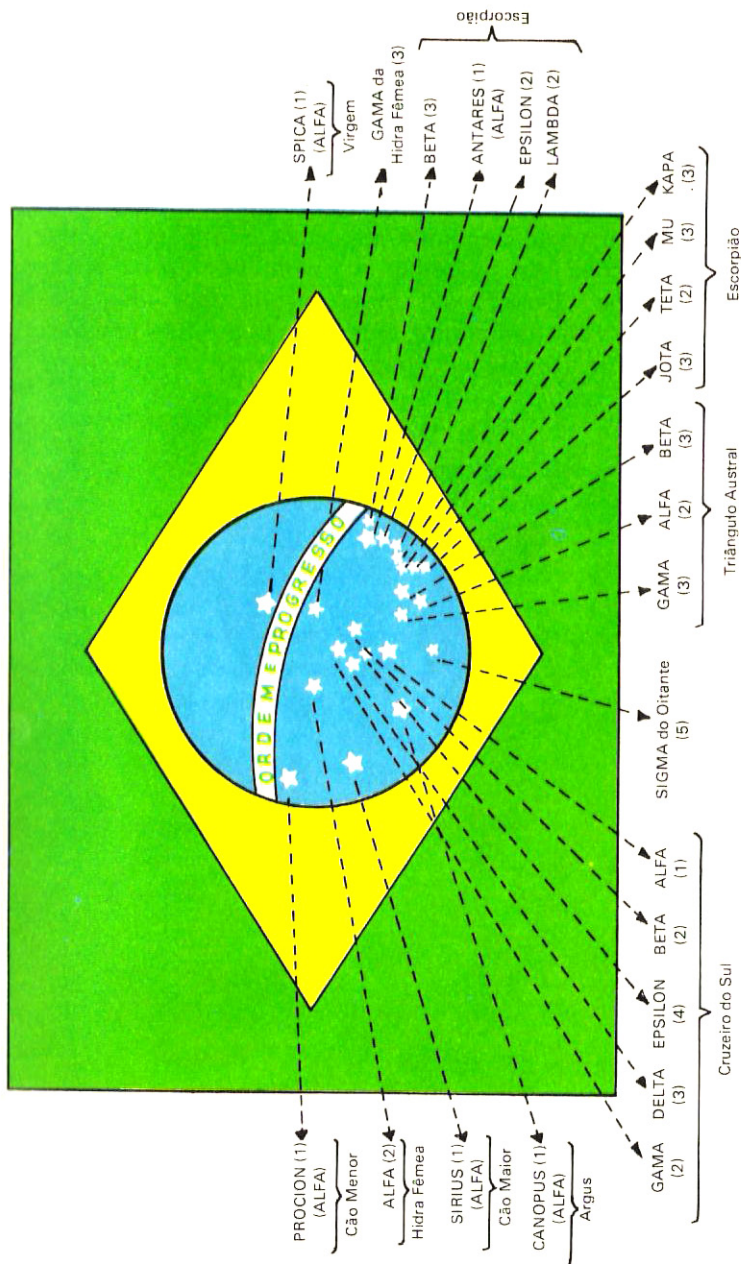
Recebe o afeto que se encerra etc.

IV

Sobre a imensa Nação brasileira
Nos momentos de festa ou de dor,
Paira sempre, sagrada Bandeira,
Pavilhão de justiça e de amor!

Estribilho

Recebe o afeto que se encerra etc.

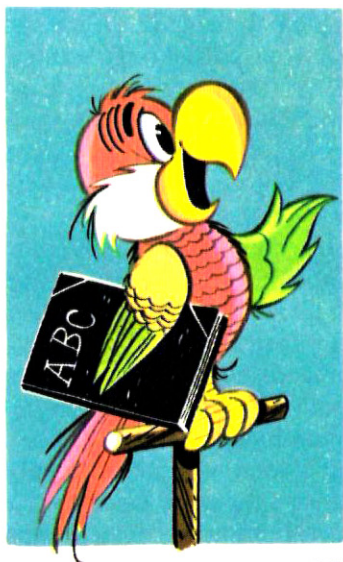
ORDEM E PROGRESSO
PROCION (1) (ALFA)
Cão Menor
ALFA (2)
Hidra Fêmea
SIRIUS (1) (ALFA)
Cão Maior
CANOPUS (1) (ALFA)
Argus
SPICA (1) (ALFA)
Virgem
GAMA da Hidra Fêmea (3)
BETA (3)
ANTARES (1) (ALFA)
EPSILON (2)
LAMBDA (2)
Escorpião
GAMA (2)
DELTA (3)
EPSILON (4)
BETA (2)
ALFA (1)
Cruzeiro do Sul
SIGMA do Oitante (5)
GAMA (3)
ALFA (2)
BETA (3)
Triângulo Austral
JOTA (3)
TETA (2)
MU (3)
KAPA (3)
Escorpião

O COLAR DOS ÍNDIOS SIOUX

Que tal fazermos um colar pele-vermelha em tempo recorde? Então, mãos à obra, seguindo as instruções de Zezinho e Luisinho. Quanto ao Huguinho, ele tinha que ajudar o tio Donald na limpeza do quintal (era a vez dele), e não pôde vir. Voltando ao colar: peguem papel de seda colorido e recortem quatro meias-luas. No centro delas, façam um furo. A seguir, façam uma incursão pela cozinha: esqueçam da goiabada e peguem um monte de macarrão tipo canudo. Apanhem agora

um pedaço de barbante de 60 cm. Muito bem: agora enfiem no barbante 4 macarrões, depois uma meia-lua, mais 4 macarrões, e uma meia-lua, e assim por diante até finalizar com outros 4 macarrões. Amarrem as pontas do barbante e pintem os macarrões com cores bem vivas: e agora, ugh para vocês!

ALFABETIZE O SEU PAPAGAIO

O papagaio é uma dessas raras aves da natureza que podem aprender a falar — o pássaro mainá também tem esse dom. Em primeiro lugar, é bom que o papagaio seja jovem: papagaio velho dificilmente aprende a falar. Pegue, então, o seu papagaio de poucas semanas de vida e arme-se de paciência. Agora coloque-o no seu poleiro e ache uma área onde haja luz e tranqüilidade, isto é, si-lên-cio. Todos os dias você — que agora está na posição de professor — irá ensinar seu papagaio a falar. Como? Assim: todos os dias vá ter com ele — só vocês dois. Ofereça-lhe um biscoito moído e comece a pronunciar uma palavra: por exemplo, "pão", "lụa", "papai", "oi". Ou seja, uma palavra que não tenha mais de duas sílabas. Pronuncie com clareza e com um tom de voz muito doce e convincente. Faça assim por alguns dias e sempre usando a mesma palavra. Depois, passe a uma segunda palavra: sempre de duas sílabas. Seu papagaio deverá repetir, se-

ja aquela que já conhece, seja a segunda. Depois, você lhe ensinará uma terceira palavra, e assim por diante. Nesse entretempo seu louro já estará bem ambientado com a casa e começará a . . . falar. Se ele custar muito a aprender, das duas uma: ou ele é surdo, ou então você deverá fazê-lo assistir às aulas de TV Educativa para ele se instruir duma vez por todas.

CONSELHOS AOS FOTÓGRAFOS

Se você possui uma câmara fotográfica, certamente gostaria de saber como utilizá-la de forma correta. Nestas páginas vamos dar alguns conselhos sobre "como usar sua câmara".

Antes de tudo, se o seu aparelho é provido de uma bolsa protetora, evite ao máximo tirá-lo da bolsa. Caso contrário, procure ao menos cobrir a objetiva com a respectiva tampa. De vez em quando, a lente da objetiva deverá ser espanada com um pincel bem macio; isto feito, sopre seu hálito sobre a lente para umedecê-la, enxugando-a depois com algodão limpo. **Não use jamais** panos ou guardanapos de papel que são usados geralmente para limpar os óculos.

Na praia, a areia e a água salgada estão entre os piores inimigos do aparelho: ele deverá, portanto, ficar sempre guardado numa sacola de plástico do qual você irá tirá-lo somente no momento de usar.

O filme, especialmente o colorido, é afetado pelo calor: conserve-o, por isso, num lugar fresco e enxuto. Evite também conservar o filme muito tempo na câmara: o ideal seria colocar o rolo do filme no momento de usar e utilizá-lo por inteiro, ou seja, até a última foto, no espaço de um dia ou alguns poucos dias.

Este aviso vale sobretudo para os que usam câmaras "Polaroid". Agora, quando você fotografar, mantenha o aparelho bem firme nas mãos, para evitar trepidações. No instante do disparo, procure inclusi-

ve conter a sua respiração. Assim, você evitará fotos "tremidas".

Vejamos agora outras boas normas a serem seguidas para a obtenção de boas fotos.

Ao ar livre: coloque-se em posição tal que uma luz

clara e uniforme provenha de suas costas. Para os primeiros planos você obterá melhor resultado se uma nuvem atenuar a luz direta do sol, ou se permanecer à sombra, ou se o dia estiver encoberto mas luminoso, ao mesmo tempo.

Faça fotos próximas: quanto maior a imagem da foto, maiores serão os detalhes que você obterá. Para as paisagens, procure encontrar algo de grandioso ou interessante ao fundo que ajude a encher a foto. Ainda para as paisagens: aplique um filtro amarelo na frente da objetiva que, escurecendo o

céu azul muito luminoso, fará ressaltar o branco das nuvens. Esses filtros jamais devem ser usados com céus cinzentos, em neblina ou chuva. Em nenhuma ocasião deverão ser usados para fotos coloridas.

Nas fotos a cores, fique em posição tal que o sol pleno esteja às suas costas (Atenção! Evite fotografar também a sua sombra projetada no chão!).

Procure motivos e fundos de cores vivas em grandes linhas. No caso de a pessoa a ser fotografada não ter roupa de cores vivas, acrescente a cor com uma echarpe ou lenço colorido. Ou então busque um fundo que encha pelo menos um terço da fotografia com cores fortes e vivas. Não espere bom resultado quando o seu modelo usar roupas escuras, cor pastel ou brancas, ou quando o fundo for uniforme e monótono.

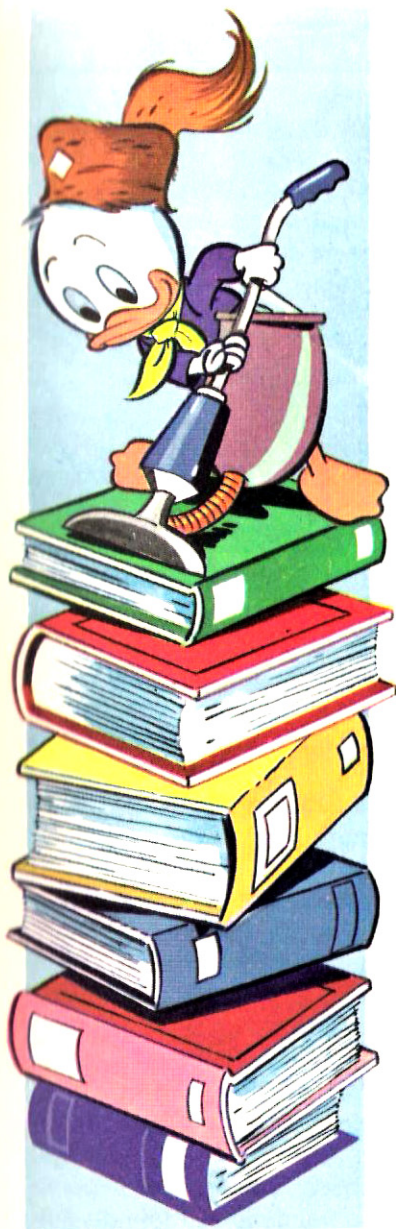
Fotos em interiores: a luz proveniente de uma janela ou de uma lâmpada deve estar à sua **direita,** ou diretamente **acima** de você. Janelas ou lâmpadas não devem ser incluídas na fotografia.

Seja ao ar livre, seja em interiores, se você fizer fotos de pessoas com a figura inteira, cuidado para não a **decapitar** ou não **amputar** os seus pés. Observe também que haja um pouco de "ar" (espaço), sobre a cabeça e um bom meio centímetro debaixo dos seus pés.

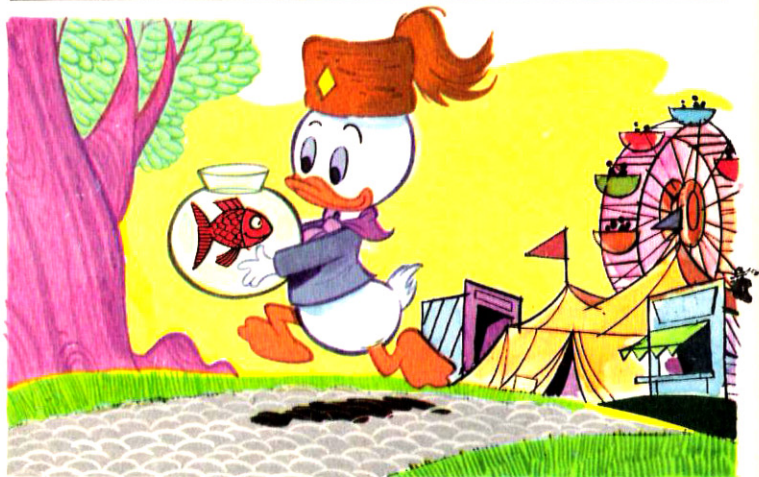
Haveria mil outras coisas a dizer. Mas mesmo estas noções sumárias vão ajudá-lo a executar bons trabalhos fotográficos.

BIBLIOTECA EM CASA

O livro é o nosso melhor amigo, e quem acha um amigo acha um tesouro: donde se conclui que o livro é um tesouro. Isto não significa que se deva trancá-lo na caixa-forte; ao contrário, ele deverá estar sempre ao alcance da mão, porque pode tornar-se útil a qualquer momento (como diria o Pate-

ta enquanto usava o único livro da sua casa como calço para uma mesa bamba . . .!) .

O lugar natural do livro é a **biblioteca;** na verdade, este nome, de origem grega, significa mesmo **guarida dos livros.**

Organizar uma biblioteca, mesmo que seja caseira, é um trabalho que exige tempo e concentração de métodos e de idéias.

Comece, então, por consertar as páginas dos livros velhos (se for o caso, encaderne-os ou mande encadernar), depois do que você passará a encapar os demais. Isto feito, coloque etiquetas nas lombadas (como na ilustração), onde constarão o título e o nome do autor. A seguir, arrume na estante os livros, agrupando-os por ordem de assunto. Por exemplo: livros de histórias com livros de histórias, livros de poesia com livros de poesia, e assim por diante. Procure arrumar, juntos e bem ao alcance da mão, os **livros de consulta,** isto é, dicionários, enciclopédias, e, é claro, este seu **Manual do Escoteiro-Mirim!**

Se lhe deram de presente **um peixinho de** aquário, ou se você o ganhou em alguma barraca do parque de diversões, observe as instruções que se seguem para a manutenção e o bem-estar do seu novo amiguinho.

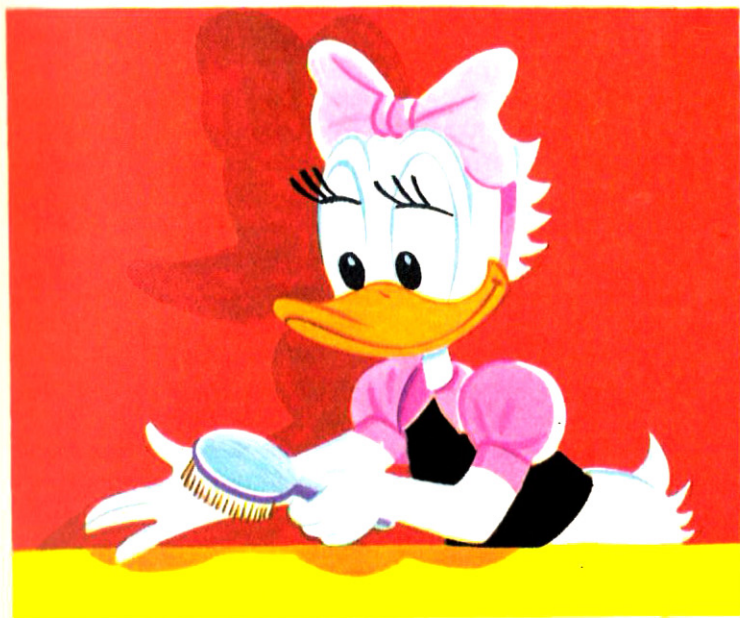
Onde o colocar? Num belo recipiente de vidro, redondo ou retangular, que tenha uma capacidade de cerca de dois litros se o comprimento do peixinho for de 5 cm, de 3 a 4 litros se for de 10 cm; de 5 litros se o seu comprimento chegar aos 20 cm.

Como deverá ser a água? À temperatura ambiente. Você a obterá desta forma: ao renovar a água do aquário (e isso deve ser feito a cada dois ou três dias), encha alguns frascos ou garrafas com água fresca e limpa e deixe "repousar" por um par de horas. A seguir, proceda à substituição da água, tendo primeiro o cuidado de tirar fora (durante os poucos segundos necessários) o seu amiguinho, pescando-o com um coador. Não é aconselhável apanhá-lo com as mãos.

O que lhe darei para comer? Insetos d'água ressecados e a alimentação adequada para cada espécie (o vendedor da lója de ani-

mais poderá orientá-lo sobre a alimentação adequada a cada peixe). O alimento ficará melhor se você o colocar nos pequenos recipientes flutuantes (à venda nas boas lojas especializadas): assim a água permanecerá limpa. Nunca dê ao seu peixinho, em hipótese alguma: miolo de pão, biscoitos, açúcar. De vez em quando você poderá preparar-lhe uma papa à base de banana: meia banana deixada para amolecer em meio copo d'água por uns dois dias.

FAÇA A MAMÃE SORRIR

Um jovem Escoteiro-Mirim deve estar sempre alerta e saber usar a cachola, sobretudo nos momentos difíceis. Que momentos? Por exemplo: aqueles que se verificam num dia particularmente aborrecido ou cansativo para a sua mamãe (ou tia, ou

avó, depende). Após a trabalheira de lavar a roupa, ou depois de ter feito os preparativos para as férias, ou após ter recebido a conta da costureira, ou depois de tomar satisfações das promessas que vocês fizeram nos últimos tempos... é lógico e compreensível que a mamãe se sinta um pouco arrasada. Pois bem, jovens Escoteiros-Mirins, se desejarem levantar a moral ou melhorar o humor geral, fazendo a mamãe sorrir (ou a tia, ou a avó: depende), diga-lhe para **escovar a palma da mão direita.** Sim, não estamos brincando, não. Um cientista americano afirma que, escovando a palma da mão direita, a fadiga e o mau humor desaparecem imediatamente. O tratamento, para ser completo, deve durar, em realidade, duas semanas e ser efetuado por cinco minutos diários. A escovadela, estimulando os nervos epidérmicos, e por reflexo as glândulas supra-renais, fará recobrar gradualmente as energias. Simples, não?

NÃO, NÃO: NADA DE DESPERDÍCIOS!

Uma antiga e sábia crença recomenda que não se lancem fora os restos de pão que ficam na mesa após as refeições. Muito certo, pois o pão amanhecido pode ser utilizado para se fazer "farinha de rosca", pudins de pão e por aí afora. Além disso, serve para a alimentação dos animais de estimação: molhados com leite, são grandemente apreciados por gatos e cachorros, assim como pelas galinhas, pombos etc. As pessoas que possuam sítio ou tenham amigos que façam criação de animais saberão como utilizar esse precioso alimento para reforçar a ração.

DE QUE LADO VEM O VENTO?

Conheça estas quatro técnicas escoteiras de verificar para que lado sopra o vento. Especialmente para os escoteiros do mar, é bastante útil saber isto para bem navegar.

1) Molhe o seu dedo indicador e depois levante-o no ar. Em algum dos lados ele secará mais depressa e esfriará. É daquela direção que vem o vento.

2) Observe em que direção bate a **grimpa,** ou seja, a bandeirola que as embarcações a vela levam no topo do mastro.

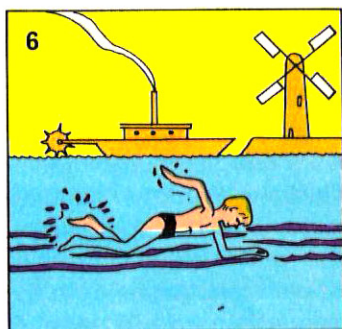
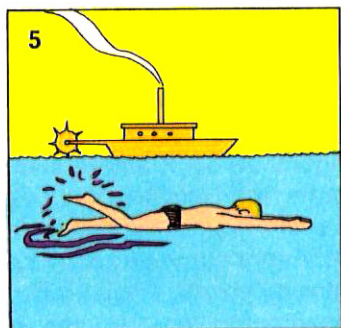
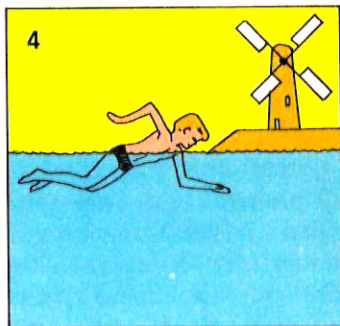
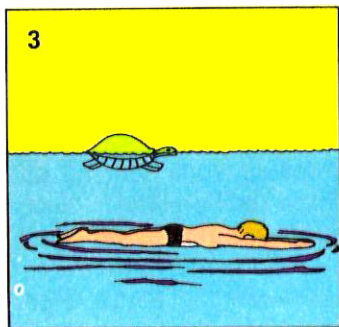
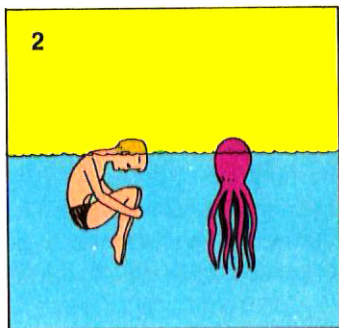
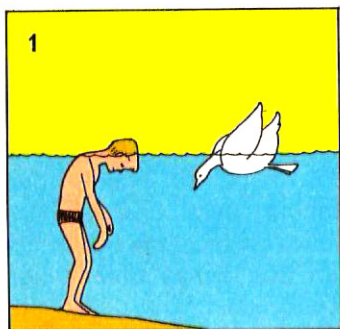
3) Se você jogar para o alto algo muito leve como, por exemplo, alguns fiapos de palha, estopa, capim seco ou papel, logo saberá para que lado o vento sopra, pela direção em que essas coisas são levadas.

4) Observe a arrebentação das ondas.

VAMOS APRENDER A NADAR?

Indo por etapas, sem pressa nem precipitações, nadar torna-se uma coisa fácil e divertida. 1) Em primeiro lugar (como se vê na ilustração) aprenda a aspirar pela boca fora d'água e a expirar pelo nariz debaixo d'água. 2) Segure os joelhos com as mãos. Ao fazer isso, você verá que seu corpo tende a flutuar. Pratique bastante este movimento até verificar que a água não é nenhum bicho-papão . . . e que seu corpo não é feito de chumbo. Você tem no seu corpo os mesmos **vazios** que permitem a um pesadíssimo navio flutuar sobre as ondas! 3) Estire o corpo n'água, buscando a posição horizontal. Você sentirá que a tendência natural do corpo é ficar à tona d'água. 4) Movimente os braços, respirando como na figura 1. 5) Pratique bastante os movimentos de pernas, como na figura 5. 6) Agora combine **todos** os movimentos: respiração, movimento dos braços e

das pernas. Pronto... um pouquinho de prática e... logo você está nadando! Mas, ao fazer os exercícios, tenha sempre alguém por perto.

PRONTO-SOCORRO

Acontece às vezes de vermos **uma ave que** tenta inutilmente levantar vôo do solo onde caiu por ter partido uma patinha ou porque uma das suas asas foi ferida pelo disparo de um caçador ou mesmo por um malvado estilingue. Se isto acontecer à sua frente, você deverá recolher delicadamente o animalzinho para lhe prestar, ao menos, os primeiros socorros.

A perninha fraturada poderá ser facilmente soldada se você a "bloquear" com duas hastes a ela aderidas com uma ligadura.

A asa, por sua vez, deverá ser livrada do chumbo (se foi ferida por um disparo) mediante uma agulha bem desinfetada: a seguir, é necessário desinfetar a ferida com um chumaço de algodão embebido de água oxigenada. Por fim, imobilizar a asa entre duas tabuinhas de madeira aderentes a ela por uma ligadura.

Pode acontecer também de você precisar socorrer um cão ou gato vítimas de um acidente. Eis o que você deverá fazer enquanto espera o veterinário, que **sempre** deverá ser chamado. A primeira coisa a providenciar é uma imediata limpeza do ferimento: aplique com uma esponja ou com um chumaço de algodão uma branda solução de um desinfetante que não irrite, até que todos os corpos estranhos tenham sido removidos; o pêlo circundante será cortado curto. Se o ferimento for superficial, após tê-lo limpado, poderá jogar-lhe ácido bórico em pó: normalmente, ficam curados sem maiores atenções. Os ferimentos profundos exigem a intervenção de um veterinário.

Se o animal se encontrar inanimado, você o transportará cuidadosamente e o estenderá sobre um cobertor. De modo algum dê a ele algo para beber ou comer (nem água, nem licor, nem café, nem açúcar. Nada!) Você colocará junto a ele um pequeno travesseiro onde, se desejar, ele poderá apoiar a cabeça e respirar melhor.

O RELÓGIO DAS FLORES

Além de servir para encantar os olhos e tornar alegre qualquer ambiente, as flores também são úteis para indicar as horas. Como? É bastante simples. Como o ser humano, que se sente· mais em forma

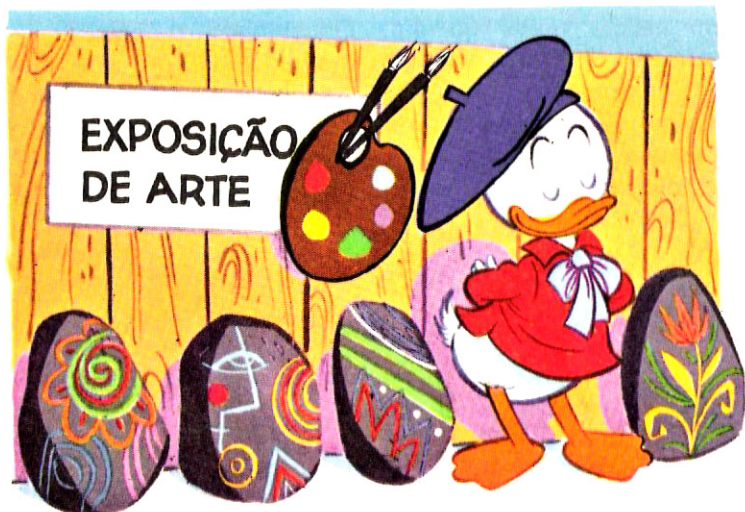
MORRIÃO — abre-se entre as 6,30 e 7,30 horas.

MALMEQUER — (ou calêndula) — abre-se entre as 5,30 e 6,30 horas.

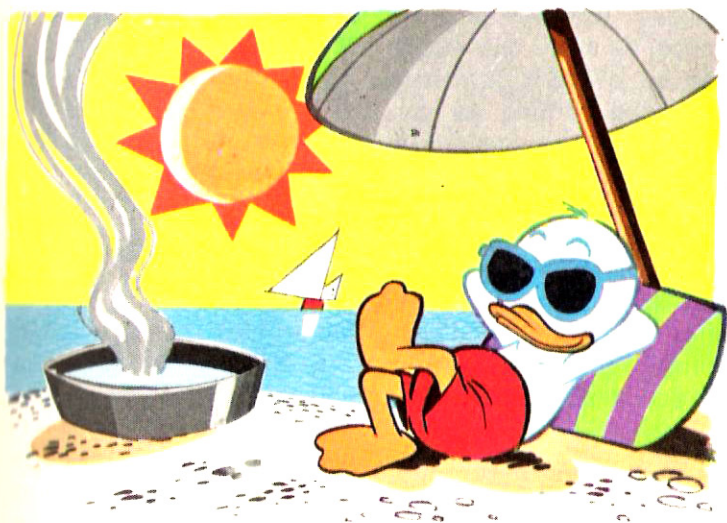
FLOR DO LINHO — abre-se entre as 4,30 e 5,30 horas.

CHICÓRIA — abre-se entre as 3,30 e 4,30 horas.

CAMPÂNULA — abre-se entre as 2,30 e 3,30 horas.

em certas horas do dia, também as flores têm o seu momento mágico: abrem-se, fecham-se ou emanam um perfume mais intenso em certas horas. Observando o seu movimento, você terá um relógio à sua disposição a qualquer momento. Não é tão exato quanto os outros... mas é mais bonito!

PEDRAS PRA QUE VOS QUERO!

Bem, logicamente, quando se tropeça numa pedra e se cai por terra, a primeira reação é olhar com uma certa insistência e curiosidade a responsável pelo nosso tombo. E é, então, quando contemplamos **a** pedra: uma pedra como outra qualquer, comum, sem qualquer atrativo especial. Pois bem: você pode transformar essa pedra modesta e apagada numa . . . obra de arte (ou, pelo menos, num adorno original e atraente: tudo depende do seu bom gosto e talento)! Como? Acha impossível? Pois então veja: pegue uma pedra chata, de superfície não muito rugosa e da forma a mais estranha possível. Lave-a bem para retirar os eventuais resíduos de terra. Enxugue-a muito bem. A seguir, muna-se de pincéis e de tintas tipo esmalte, de cores vivas. Agora dê asas à fantasia, colorindo a pedra nas cores e desenhos que mais lhe agradarem. Repita uma segunda vez as pince-

ladas. Depois, passe sobre a sua "criação" uma demão de verniz incolor que tornará as cores mais brilhantes, além de proteger a pintura. Ou então, sempre depois que a pedra esteja bem polida, você poderá dar-lhe uma cor-base sobre a qual — assim que esteja enxuta — você lançará pinceladas de cor a seu gosto. Ah, um momento: não é estritamente necessário tropeçar numa pedra para... vê-la e pintá-la! Basta olhar em torno de si quando estiver passeando. Você iniciará um original e decorativo passatempo.

UMA IDÉIA REFRESCANTE

Vovó Donalda, que conhece todos os segredos da culinária caseira, dá uma receita de refresco fabulosa: além de matar a sede, é muito saudável. Eis como é feito: deixe ferver, num recipiente adequado,

por alguns minutos, um litro de sumo de laranja (que você mesmo já prepara, espremendo uns três quilos de laranja lima). Deixe ferver, repetimos, com sete colheradas de açúcar (colher de sopa), deixe esfriar e engarrafe. A seguir, deixe ferver em banho-maria (imergindo a garrafa sem tampa numa panela cheia, até três quartos, de água). Deixe ir fervendo pouco a pouco, de modo que a água não se evapore demais e o xarope contido na garrafa possa ir-se condensando gradualmente. Tire do fogo após duas horas; você agora tem um senhor suco de laranja e de longa duração. Bastará um dedo desse suco num copo d'água para se obter **aquele** refresco saudável, gostoso e... natural.

O CALENDÁRIO MANUAL

Manual? Sim, senhor! Para atualizá-lo, você deverá girar, com a ponta dos dedos, os vários discos que o compõem. Eis como se confecciona esse calendário original:

1. Pegue uma cartolina grossa e recorte um pedaço de 10,5 cm x 13,5.

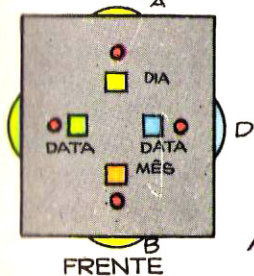
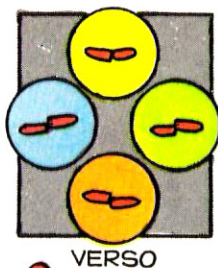
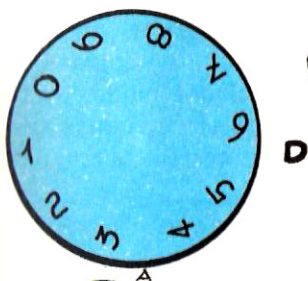
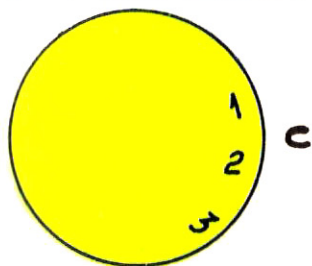
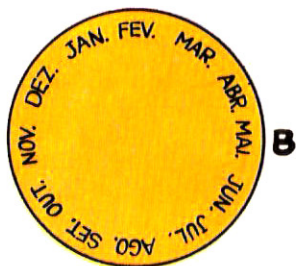
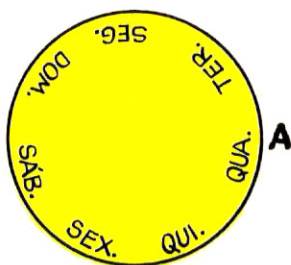
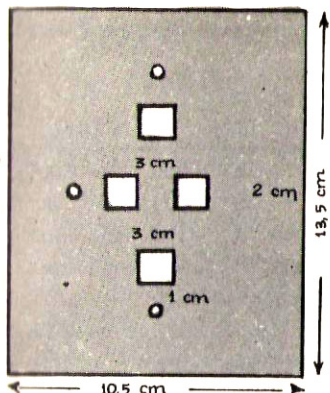
2. Faça 4 pequenos furos nos 4 pontos brancos assinalados na figura 1 e recorte exatamente nas medidas indicadas os 4 quadrados brancos da figura 1. Dessa forma, você terá quatro janelinhas perfeitas.

3. Recorte agora de uma cartolina mais fina 4 discos tendo cada um o diâmetro de 4,5 cm.

4. Sobre o primeiro disco (A) escreva os dias da semana; sobre o segundo (B), os meses do ano.

5. Sobre o terceiro (C) e o quarto (D) escreva respectivamente os números de 1 a 3 e de 0 a 9 como indicam as figuras C e D.

6. Utilizando 4 grampos como os indicados, prenda os quatro discos sobre o verso do cartão e em seus exatos lugares, fazendo o centro nos quatro furos anteriormente efetuados.

7. Pinte de várias cores, conforme o seu gosto, e o calendário estará pronto para ser pendurado. Lembre-se apenas de girar os vários discos, a cada dia. E... bom-dia para você!

CUIDADO DOBRADO NA NEBLINA

É bastante comum surgir um manto de neblina no alto das montanhas. O que você faria, Escoteiro-Mirim, se um dia se achasse subitamente envolvido num buraco de névoa, no caminho que estava percorrendo ou na região que explorava?

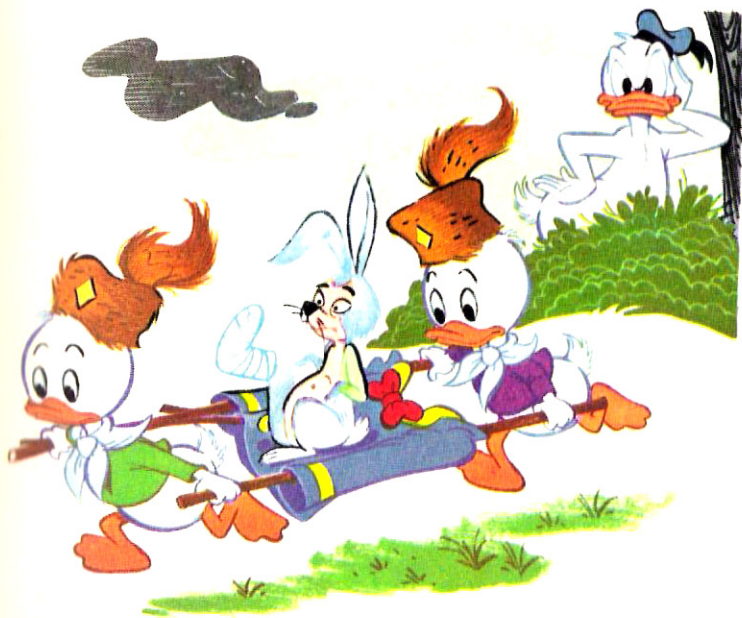
Só há uma coisa a fazer: parar e esperar que a névoa se afaste finalmente por si mesma. Coisa, aliás, que acontecerá bem depressa: mais do que névoa, trata-se, geralmente, de nuvens baixas destinadas a passar muito rapidamente. De qualquer modo, permaneça quieto, evitando dar... passos em falso.

SINAIS NO ROSTO: SINAIS DE CARÁTER

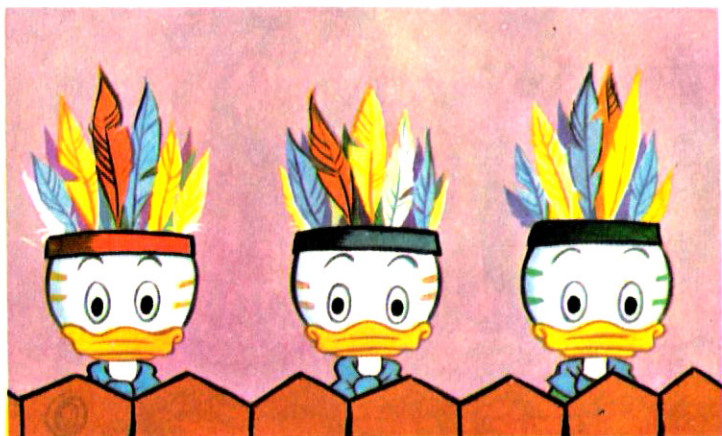
Segundo uma antiga crença oriental, as manchinhas ou sinais que muitos de nós temos no rosto possuem um significado particular, e podem revelar uma faceta oculta

do nosso caráter. Dê uma olhadinha no espelho: se você não tiver nenhum sinal, desista, não fique perdendo tempo fazendo caretas. Se você tiver um sinalzinho na ponta do nariz, dedique-se ao comércio: você tem a bossa do homem de negócios. Vá em frente, portanto, e faça o seu jogo . . . na Bolsa! O sinal fica no rosto? Guloso, eis o que você é. Mas o altruísmo é também outra faceta agradabilíssima do seu caráter. A manchinha fica no meio da testa? Intelectuais e idealistas. Fica no canto dos lábios? Sinal típico dos humoristas e daqueles destinados a fazer carreira.

AMIGOS EM DIFICULDADES

Você saberia construir uma maca em caso de necessidade? Façamos de conta que você se encontra numa trilha de floresta e que precisa transportar até

a estrada uma carga muito pesada ou um amigo que não consegue andar porque torceu o pé. Bem, tudo que você tem a fazer é pegar dois galhos de árvore bem resistentes e tão retos quanto possível e amarrar sobre eles, transversalmente, outros galhos mais leves. Ou você poderá mesmo usar o paletó ou blusão enfiando as mangas nos dois galhos de sustentação.

OS BRASILEIROS FALAVAM ASSIM . . .

A língua falada no Brasil nem sempre foi o português. Como vocês sabem, antes de aqui chegarem os portugueses, descobridores de nossa terra, o Brasil somente era habitado pelos índios. E eles não falavam o português, nem mesmo sabiam que "bicho" era isso. Seu idioma era o tupi, com o qual se entendiam os indígenas do Brasil até o século XIX, no litoral, e que hoje ainda subsiste no Amazonas sob o nome de **nheengatu.** Para vocês terem uma idéia de como era — e é — esse idioma dos primitivos brasileiros, aqui vai uma curiosa amostra:

PEQUENO VOCABULÁRIO TUPI-PORTUGUÊS

Aiumâna — abraço
Amâna — chuva
Amarába — americano
Ára — dia, tempo
Bóia — cobra
Búxo — estômago
Bubuitáua — bóia
Cá — folha, bosque, mato
Caramurú — que ronca, poderoso
Capú — raiz
Çapucáia — galinha
Cé — gosto
Dabarú — tipo de armadilha
Darídarí — cigarra
Darápe — louça, prato
Embiára — caça, pescado
Erê — sim, adeus
Êrêcurí — até logo
Gananiuêra — mentiroso
Gapenú — onda
Gi — machado
Iá — fruta
Iandê ou **ianê** — nós
Iací — lua, mês
Iauára — cachorro
Iacaré — jacaré
Igaçáua — panela
Iurú — boca
Macícáua — doente
Mára — o que não presta, ruim
Mãnha — mãe, hábito
Nambá — forte, viril
Nhaempêpó — panela
Nheenga — palavra
Nipiã — joelho
Oicê — oito
Oicêpê — nove
Pá — tudo
Papêra — papel, livro
Parauá — papagaio
Paxiúba — palmeira
Poranga — bonito, belo
Quiáua — pente
Quicé — faca
Quiínia — pimenta
Quíra — gordo
Rapí — primo
Rendíra — irmão
Rú — pai
Rudá — amor, deus do amor
Tapiíra — boi, anta
Tauá — amarelo
Tím — nariz
Tupáco — igreja
Uaimí — velha
Uaiáua — goiaba
Uéra — mundo
Uirandê — amanhã
Uoitá — nadar
Xáua — cabelo
Xinga — mais, maior
Xibuí — minhoca
Xirinambí — borracha
Y — água
Ygára — canoa
Ygarapáua — porto

CRUZAMENTO DE VIAS

CURVA À ESQUERDA

CURVA ACENTUADA À ESQUERDA

OBRAS

ESTREITAMENTO DE PISTA AO CENTRO

VELOCIDADE MÁXIMA PERMITIDA

PROIBIDO ACIONAR BUZINA OU SINAL SONORO

PROIBIDO ESTACIONAR

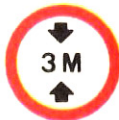
ESTACIONAMENTO REGULAMENTADO

PROIBIDO ULTRAPASSAR

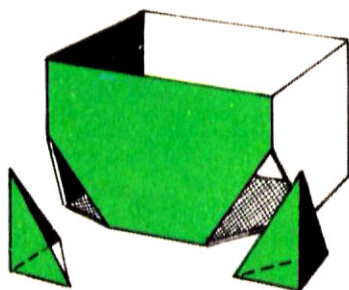
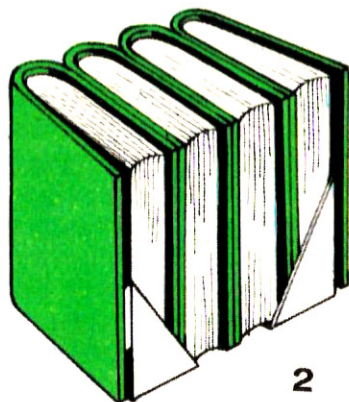
SENTIDO OBRIGATÓRIO

PROIBIDO TRÂNSITO DE VEÍCULO DE CARGA

ATENÇÃO! OBEDEÇA AO SINAL!

Com o tráfego de hoje em dia não se brinca, meninos, e quem quiser circular em segurança, a pé ou de carro, precisa conhecer os sinais de trânsito. Se vocês são pedestres, lembrem-se sempre de atravessar as ruas somente nas passagens assinaladas (também conhecidas como "zebras" pelas listas brancas no chão) e jamais diante de um veículo em movimento. Se você andar de bicicleta, observe estes "mandamentos": 1) jamais guie de pé

ou de lado; 2) não leve amigos no cano; 3) não largue jamais da direção, evite as acrobacias; 4) certifique-se de que os freios estejam sempre em ordem; 5) evite os abusos de velocidade, especialmente nas ladeiras; 6) nunca atravesse as passagens de nível quando as trancas estiverem abaixadas; 7) não segure em veículos maiores para rebocar a sua bicicleta; 8) não ande de bicicleta em mão de muito tráfego. Procure os lugares tranqüilos. Estamos entendidos? E agora, vamos ver esses sinais? Lembre-se: eles existem para serem respeitados!

TODOS EM PÉ!

Podem ficar sentadinhos aí, não é a vocês que nos referimos, mas aos livros de sua estante, que não precisam cair toda vez que você retirar um. O truque para fazê-los ficar quietinhos em posição de sentido é o seguinte: pegue uma caixa de sapatos e recorte os ângulos, não muito ao alto nem muito embaixo (1). Feito? Agora assente um entre a capa e a primeira página do primeiro livro da fila e outro entre a última capa e a última página do último livro (2). Uma pequena providência que lhe permitirá retirar todos os livros que quiser sem... desabamentos.

1

2

SE VOCÊ VAI À MONTANHA

Naturalmente, você já preparou a mochila com tudo que é necessário para a excursão. Que acha, porém, de colocar no meio das suas coisas mais alguns artigos que, embora possam parecer supérfluos, são, na verdade, bastante úteis em determinadas circunstâncias? Vamos ver, então:

— uma camiseta de malha (meia manga ou sem manga) para se usar quando se chega ao destino e se está com muito calor;

— um par de toalhas;

— talco;

— uma garrafinha de álcool para desinfetar qualquer escoriação;

— um bom rolo de atadura;

— um pacotinho de algodão hidrófilo, isto é, dessecado e desinfetado, que se vende nas farmácias;

— uma pequena tesoura;

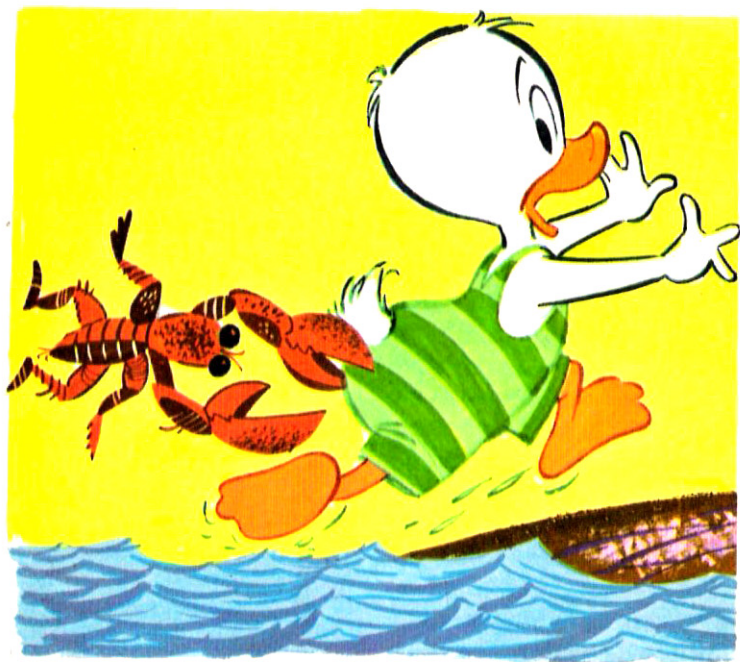
— canivete mil-utilidades (que tenha pelo menos uma lâmina grande, um saca-rolhas e um abridor);

— um novelo de barbante e um de corda;

— uma lanterna elétrica;

— uma caixa de fósforos;

— um frasco de óleo para bronzear, que o protegerá contra as queimaduras provocadas pelos raios solares.

Se as alças da mochila ficarem endurecidas pelo longo uso, procure untá-las com vaselina ou graxa de sapatos.

CUIDADO COM AS PICADAS!

Um jovem Escoteiro-Mirim sabe como evitar as picadas das abelhas e das vespas — é só não molestá-las. Todavia, pode acontecer que a própria abelha, confundindo você com uma rosa de maio, lhe deixe um doloroso sinal de sua presença. Sabe o que deve fazer? Antes de tudo, evite espernear berrando e mexer na ferida. Providencie, imediatamente, o seguinte:

— extraia com uma pinça o ferrão (da vespa ou da abelha); faça compressas com água e vinagre, ou água e sal, ou umedecidas com uma gota de amoníaco. Uma gota de amoníaco diluído em água servirá igualmente para acalmar a irritação provocada pela picada de um mosquito;

— se você se picou no espinho de uma rosa, comprima o ferimento fazendo sair algumas gotas de san-

gue. Desinfete. Veja que o espinho não tenha ficado "dentro": neste caso, tire-o com uma pinça ou peça que o retirem;

— no caso de você ter o tremendo azar de se enfiar no meio de uma moita de urtigas e ver, com horror, aflorar à sua pele pequeninas bolhas quase invisíveis (mas muito sensíveis), procure abrandar a irritação passando álcool canforado nas partes atacadas;

— se, por fim, foi um caranguejo ou siri que lhe deu uma ferroada, desinfete com um dos remédios citados acima e faça compressas de água... marinha. Bem, já chega de picadas e ferroadas, não? Tome mais cuidado, na próxima vez!...

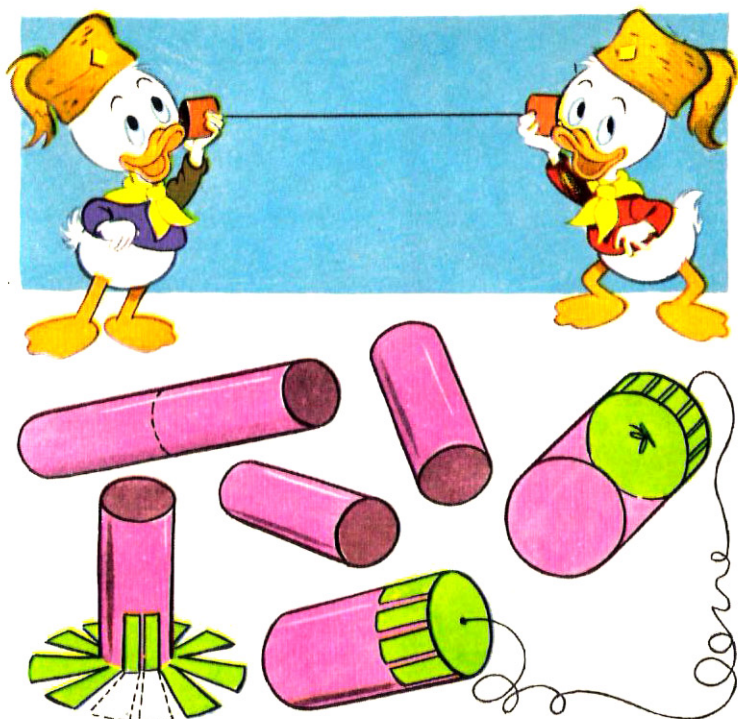
MANTENHA-SE CONTRA O VENTO!

Sabe qual é o melhor sistema para se conhecer os animais? Observá-los de perto... Sim, é claro que geralmente eles não gostam que estranhos metam o nariz em sua vida. O jeito, então, é procurar manter-se contra o vento.

Se você tiver a oportunidade de visitar algum dos nossos parques nacionais ou estiver numa região povoada de animais selvagens, procure, antes de tudo, observar bem o solo. Quando os seus olhos se habituarem a "ver" e "distinguir" diversos sinais sobre o chão, você terá maior chance de descobrir o rasto, isto é, as pegadas de algum animal.

Nessa altura você provavelmente desejará saber, mais do que nunca, a identidade do "dono" das pegadas. Então faça o seguinte: abandone a trilha e ponha-se de gatinhas em meio à mata ou caminhe agachado, lentamente e em silêncio, tomando sempre o cuidado de permanecer **contra o vento:** ou seja, verifique que o vento (ainda que seja uma brisa) esteja soprando contra você. Caso contrário, os animais perceberão, com seu apuradíssimo faro, que alguém

os espreita e segue. Isto é, sentirão o odor de homem e tratarão de fugir o mais rápido possível. Somente se colocando contra o vento, você poderá encontrar alguma família de animais. A seguir, a relação de algumas pegadas interessantes.

1 — Gato
2 — Cervo
3 — Urso
4 — Ovelha
5 — Cão
6 — Lobo
7 — Raposa
8 — Lebre
9 — Alce

FIO DIRETO

O fio em questão é o do telefone de campo que você poderá fazer de maneira bem simples. Eis como: antes de tudo, arranje dois cilindros de papelão; recorte numa cartolina dois discos de circunferência maior que a base dos cilindros. Recorte-os em forma de "pétalas" (veja a ilustração) e, depois de ter feito passar pelo centro um fio do tamanho que preferir, aplique as "pétalas" ao fundo dos cilindros colando-as sobre as bordas externas dos mesmos... e o seu telefone de campo está pronto! Agora é só falar, encostando a boca no seu aparelho e o outro escuta na outra ponta do telefone.

Você gostaria de ser . . .

CANTOR?

Conquistar em pouco tempo a celebridade nacional e até mesmo a internacional? Não seria má idéia tentar, lógico, desde que você tenha uma bela voz e um ouvido musical. Se você não quiser tentar os mil concursos e

Você gostaria de ser . . .

PALHAÇO?

Sim, é isso mesmo que escrevemos: palhaço. E não ria ainda, porque ser um palhaço é uma coisa séria. A profissão de palhaço é uma profissão dura e exige espírito de sacrifício. Muito bem. A primeira coisa a fazer é escolher um

Você gostaria de ser . . .

GEÓLOGO?

Essa é uma profissão interessantíssima. O geólogo é o cientista que conhece os segredos de nosso planeta: sabe a sua história, sua formação e sua composição; conhece os vários tipos de solos, as diferentes espécies de ro-

programas de calouros, comece gravando em fita uma canção em que você se saia particularmente bem. Em seguida, envie a fita, junto com seu nome, sobrenome, endereço etc., a uma companhia de discos. Rio e São Paulo são as cidades brasileiras onde se localizam as matrizes das principais gravadoras.

Se a sua voz for interessante e uma dessas gravadoras aprová-la, você será convidado para um teste "ao vivo", e... a sorte está lançada. Isto você já deve ter entendido, vale para os candidatos a cantor de música popular, e não para intérpretes de música lírica. O canto lírico exige anos de estudo.

---

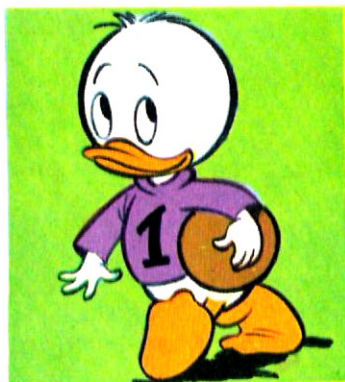
disfarce bem original, que será a sua fantasia. Faça então um esboço dessa máscara que você imaginou e com a qual pretende fazer o pessoal "morrer de rir". Remeta a um certo sr. Jack Gouch, secretário do **International Circus Clown Club,** com sede em Londres. Gouch reproduzirá seu desenho sobre uma casca de ovo e colocará a sua imagem em confronto com centenas de outras de sua coleção. Se a sua "máscara" se assemelha a alguma outra, não tem jeito: ou você inventa outra ou terá de resignar-se a mudar de ofício e aplaudir os palhaços só quando for ao circo. Mas sempre... será divertido!

---

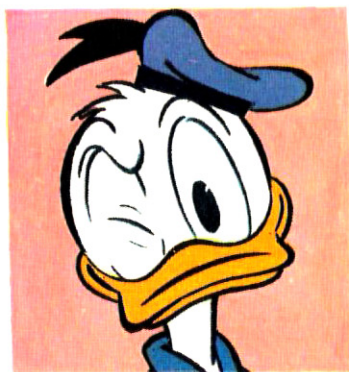
chas e o que elas indicam. Enfim, é uma pessoa "por dentro" da Terra. Para você ser um geólogo, precisa fazer o curso superior de Geologia. Estudar muito, portanto. Mas vale a pena, você não acha? A Terra, com todo seu urânio, seu petróleo, suas grandes riquezas, não mais terá segredos! E acrescentemos também a Lua, com seu titânio. Tudo indica que nosso satélite natural contém esse elemento em abundância. E são os geólogos que estão investigando os segredos do solo lunar. Quem sabe se não será você quem, depois de formado, vai fazer uma descoberta sensacional sobre o solo de Júpiter ou Vênus?

Você gostaria de ser . . .

AVIADOR?

Antes de tudo, você tem que decidir se quer ser um aviador por esporte, um piloto comercial ou um piloto da Força Aérea. No primeiro caso, é muito simples. Quando você completar 18 anos (a idade mínima para um piloto), pro-

Você gostaria de ser . . .

JOGADOR DE FUTEBOL?

Se você sonha tornar-se um craque da pelota como o Pelé, Tostão ou Jairzinho, o melhor é começar . . . pelo começo: procure entrar para um ti-

Você gostaria de ser . . .

"O BOM"?

Estabelecer entre você e o próximo um "comunicação" feliz e cheia de cordialidade? Vale a pena tentar, pois assim todos o olharão com prazer, todos procurarão a sua companhia. Como se obtém isto?

cure o aeroclube de sua cidade e faça o curso de piloto privado. Paralelamente, você recebe aulas práticas, isto é, voa. Depois de 40 horas de vôo, você está habilitado a tirar o brevê, que é a "carteira de motorista" do aviador. Se você quiser ser um piloto comercial, porém, vai precisar estudar muito: são necessários vários cursos teóricos e um mínimo de 200 horas de vôo. Para ser piloto da Aeronáutica, há duas alternativas. Se você tiver 16 anos, presta exame de admissão à Escola de Preparação de Cadetes do Ar. E se tiver entre 17 e 22 anos, faz um concurso para a Academia da Força Aérea.

---

me "dente-de-leite" que, como diz o nome, é para crianças nessa idade . . . dentária. Tanto poderá ser num clube do seu bairro como num clube profissional. Não se esqueça do futebol de salão também, cujas características se prestam bastante para a criança. Se você estiver longe de clubes, não há problema: forme um timinho de futebol com a turma da sua rua e jogue uma boa "pelada" no campinho ou na praia mais próxima . . . nem que você mesmo tenha de providenciar o dinheiro para a compra do equipamento! Depois, é só aguardar o dia em que um "olheiro" descobrir que você é um futuro craque!

Bem, se uma pessoa é realmente esquiva e carrancuda, não lhe será fácil agir contra a própria natureza. Mas experimente fazer isto: deixe a timidez de lado. Quase sempre a timidez é o disfarce de um excessivo orgulho. Cumprimente primeiro, por exemplo, olhando no rosto a pessoa a quem você saúda, dirigindo-lhe, ao mesmo tempo, um simpático sorriso. Um cumprimento caloroso predispõe um indivíduo positivamente em relação ao seu próximo. Seja, pois, gentil e solícito sem ser indiscreto. Seja alegre e despreocupado. Em suma, siga o comportamento daquele campeão de simpatia que é o nosso Donald.

Você gostaria de ser . . .

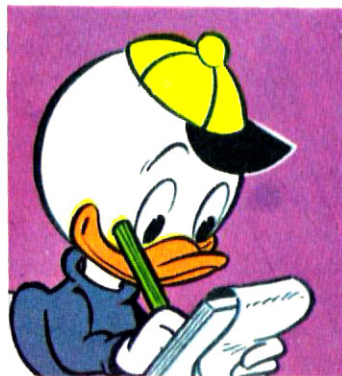
ASTRONAUTA?

Tornar-se um astronauta . . . que maravilha, hein? Acreditamos que não exista profissão mais moderna, mais fascinante, mais empolgante para os que . . . têm coragem.

Vamos citar um exemplo, com o próprio caminho

Você gostaria de ser . . .

ATOR?

Ser ou não ser. . . ator: eis uma questão de vocação. Antes de qualquer outra coisa, você precisa gostar de subir num palco e representar. Para saber se você tem essa vocação, nada mais fácil: participe do grupinho de teatro de

Você gostaria de ser . . .

JORNALISTA?

Primeiramente, você precisa gostar de escrever e ser muito, mas muito curioso mesmo. . . no bom sentido, claro! Curioso no sentido de prestar atenção ao mundo que o rodeia, de não aceitar explicações simples e de procurar as que estão por

percorrido por Neil Armstrong, o primeiro homem a colocar os pés na Lua. Após a obtenção de um diploma colegial, inscreveu-se na universidade e tornou-se engenheiro. Mais tarde, entra na aviação civil e depois se torna examinador. Em 1962 passa a fazer parte da NASA (entidade espacial norte-americana) e ali, após uma dura aprendizagem, superando uma infinidade de testes psico-físicos, torna-se astronauta. Ná realidade, ainda é profissão para poucos. Mas no futuro certamente haverá necessidade de muitos astronautas para pilotar as naves espaciais levando . . . turistas à Lua, Vênus e Marte!

---

sua escola. Se não houver um, fale com os professores e os colegas, para formá-lo. Mais tarde, procure entrar para um grupo de teatro amador, a fim de desenvolver o seu talento. Mas você tem que fazer tudo isso sem parar de estudar, porque a profissão de ator já está regulamentada e exige do candidato o curso superior de Arte Dramática. Para fazer esse curso, você tem que ter concluído o 1.° e o 2.° graus, e passado no vestibular de uma Escola Superior que tenha o curso. Um bom ator, porém, não vai parar por aí. Ele vai procurar ler bastante e fazer cursos de aperfeiçoamento, além de trabalhar, claro!

---

trás dos fatos. Você vai precisar ter, também, bastante saúde, porque um bom jornalista vive correndo de lá para cá em busca de grandes reportagens. E precisa ter bastante coragem, para enfrentar todos os problemas e poder passar para os leitores as notícias tal como ocorreram. Mas isso não é tudo. Para trabalhar num jornal ou numa revista, você precisa ser registrado como jornalista profissional. O que só é possível após ter concluído o Curso de Jornalismo que, em geral, toda Escola de Comunicação possui. Enquanto isso, por que você não vai treinando, fundando um jornalzinho em sua escola?

SIGNIFICADOS E SEGREDOS DOS NOMES PRÓPRIOS

Todos os nomes próprios têm um significado preciso que, às vezes, é claríssimo (por exemplo: Margarida, Rosa, Linda, Bento) e, às vezes, não é de fácil compreensão, porque se origina de antigos idiomas e de línguas estrangeiras.

Além disso, muitíssimos nomes derivam de apelidos dados a personagens célebres por alguma característica dos mesmos. Carlos Magno, por exemplo; o "Magno" do seu nome vem do latim e significa "Grande". Mas, sem nos perdermos em exemplos que nos levariam muito longe, vejamos o significado e o segredo de nomes que aparecem no calendário.

A

Abrão: grande progenitor. Autoritário mas indulgente.

Ada: alegre, divertida. É vivaz, geniosa e caprichosa.

Adalgisa: nobre refém. Generosa e altruísta.

Adão: criado pela terra. Destinado à proeminência.

Adélia: a nobre. Alegre, atraente e maliciosa.

Adolfo: lobo nobre. Um taciturno que sabe impor-se.

Adriano: nativo de Ádria. Um tipo leal e muito tenaz.

Afonso: rápido na ação. Orgulhoso e impulsivo.

Ágata: boa, virtuosa, e brava . . . dona de casa.

Agenor: o forte. No corpo e no caráter.

Agostinho, Augusto: majestoso. Tímido e orgulhoso.

Albino: branco. Sabe como persuadir e aconselhar os amigos.

Alcides: homem forte. Temperamento rude mas generoso.

Aldo: o belo, o vigoroso. Sua fraqueza: vaidade.

Alexandre, Alex: o defensor. Ambicioso e enérgico.

Alfredo: o pacífico. Ama a solidão e a natureza.

Alice: que protege. Desembaraçada e um pouco . . . bisbilhoteira.

Amadeu: aquele que ama a Deus. Senso de humor.

Amália, Amélia: laboriosa, caráter meigo.

Ambrósio: o imortal. Temperamento leal mas fogoso.

Américo: o ativo. Adora viajar, conhecer coisas novas.

Amílcar: rei da cidade. Prudente e sensato.

Ana: a que é cheia de graça. Inteligente e enérgica.

Anacleto: aquele que é chamado novamente. É justo e leal.

André: o viril. Inteligência prática, ambição.

Angélica, Ângelo: o mensageiro: Imaginoso e vivaz.

Anselmo: protegido de Deus. Destinado a grandes ações.

Antonio: o inestimável. Carece de senso prático e é muito sensível.

Aquiles: deus do rio. Bondoso mas um pouco suscetível.

Arduíno: homem ousado. Tem um forte sentido da amizade.

Ariana: a santíssima. Inteligente e enérgica.

Aristides: o melhor. Ama o lar e a família.

Armando: o amado. Brincalhão e um pouco fanfarrão.

Arnaldo, Arnoldo: a águia protetora. Pessoa de caráter e capacidade.

Artur: duro como a pedra. Reservado, seguro de si.

Atílio: o que tem pés tortos . . . mas idéias direitas e sólidas. Inspira simpatia.

Aureliano, Aurélio: aquele que brilha. Espírito pensativo, muito estudioso

B

Baltazar: Deus te protege. Inclinado às ciências.

Bárbara: a estrangeira. Romântica e um pouco resmungona.

Bartolomeu: o belicoso. Tem senso de justiça.

Basílio: o rei. Temperamento aristocrático e um pouco . . . esnobe.

Batista: o batizado. Tem um grande senso de dever.

Beatriz: a beata. Excêntrica e um pouco confusa.

Benedito: o abençoado. Inconstante mas generoso.

Benjamim: o predileto. Afetuoso, ama a ternura.

Berenice: a vitoriosa. Confie nela; não lhe dará desilusões.

Bernardo: urso ousado. Corajoso mas não impulsivo.

Berta: a esplêndida. Paciente e sociável.

Bertoldo: o chefe. Gosta das brincadeiras vivazes.

Bonifácio: o que faz o bem. Um tipo bastante consciencioso.

Branca: clara. Extravagante e espirituosa.

Brígida: a forte. Às vezes alegre, às vezes triste.

Bruno: moreno. Orgulhoso e às vezes suscetível.

C

Calixto: o belíssimo. Senso prático e pouca fantasia.

Camilo: ministro de Deus. Sentimental, conservador.

Carlos: o enérgico. Prático, astuto, de boa memória.

Casimiro: prega a paz ... mas não teme a guerra.

Catarina: a pura. Prática, ativa, cheia de iniciativa.

Catulo: pequeno cão ... e grande poeta. Sensibilidade.

Cecília: "a cega". Mas tem belíssimos olhos.

Celeste: vinda do céu. Natureza serena e otimista.

César: o cabeludo. Personalidade muito forte e destacada.

Ciro: o rei. Temperamento generoso, expansivo, grão-senhor.

Clara: a ilustre. Alerta, vivaz e imaginosa.

Cláudio: o manco. Afetuoso, estudioso, muito expansivo.

Clélia: a gloriosa. Geniosa, original.

Clemente: piedoso. Sonhador e sentimental.

Cleópatra: glória do pai. Refinada e aristocrática.

Clotilde: dom ilustre. Inclinada à arte a à poesia.

Corina: a jovenzinha. Temperamento alegre e descuidado.

Constância: a fiel. Escrupulosa, tenaz.

Cristiano, Cristina: partidário de Cristo. É um sentimental.

Cristóvão: o portador de Cristo. Casca rude, coração de ouro.

D

Damião: o domador. Um tipo que sabe sempre se sair bem das dificuldades.

Daniel: Deus julgador. Afetuoso, agradável, intuitivo.

Dario: o repressor. Inclinado às ciências e à técnica.

Davi: o amado. Temperamento caloroso e extrovertido.

Demétrio: caro a Deméttria. Ama a música e as artes.

Diana: a esplendorosa. Aristocrática e introvertida.

Diogo: o instruído. Ativo, tenaz, sabe o que quer.

Dionísio: caro a Dionisos, deus da mitologia greco-romana. Constante e fiel nas afeições.

Dolores: do espanhol **dolores**, dores. Tem coragem e orgulho.

Domingos: do Senhor. Rude, seguro de si, forte.

Dorotéia: dom de Deus. Delicada, fina, muito sensível.

E

Edmundo, Eduardo: o protetor. Orgulhoso e ativo.

Edite: a nobre. ·Corajosa, inteligente e . . . curiosa.

Egídio: filho de Egeu. Fantasioso mas cheio de bom senso.

Eleonora: a compassiva. Sabe fazer-se simpática.

Elisabete: a prometida a Deus. Não lhe falta imaginação.

Elíseo: o salvado por Deus. Bem dotado de coração e de cérebro.

Ema: a pacífica, Prática, organizada, amante do lar.

Emanuel: que está com Deus. Inteligente, impulsivo.

Emílio: o rival. Ama os debates e as pesquisas.

Ernesto: o sério. Bom, afetuoso e . . . muito guloso.

Ester: estrela. As donas deste nome podem ser ótimas desportistas.

Eugênio: o bem nascido. Gosta mais das ciências que das artes.

Eusébio: o devoto. Tem os pés bem plantados na terra.

Eva: aquela que vive. Espírito artístico e curiosidade por tudo.

Evangelina: a que leva a boa nova. Simples, laboriosa.

Evaristo: o melhor. Um tipo realista e construtivo.

F

Fábio: de **faba,** fava em latim. Presteza e elegância.

Fabrízio: o artífice. Não se deixa apanhar desprevenido.

Fausto: propício. Um boa-vida, de maneiras simples e cordiais.

Febo: o esplendoroso. Vigoroso, desembaraçado, sorridente.

Felipe: amigo dos cavalos. Brilhante, extravagante, original.

Félix: do latim **felix,** feliz. Prático e decidido.

Ferdinando: o pacífico. Sabe interessar aos outros.

Filomena: a amada. Forte, resoluta, muitas vezes é impulsiva.

Flávio: o loiro. Ama as ações diferentes, fora da rotina.

Florêncio: o florido. Idealista, corajoso, ativo.

Francisco: nativo de França. Complicado, mas cheio de bom senso.

Frederico: o pacífico. Orgulho é o que não lhe falta.

Fúlvio: o loiro. Ama a vida em todas as suas manifestações.

G

Gabriel: força de Deus. Combativo, trabalhador, orgulhoso.

Gastão: o hóspede. Generoso, indiferente, independente.

Gaudêncio: o alegre. Esportivo, tem senso de humor.

Genoveva: a que tem as faces brancas. Espírito nobre e corajoso.

Geraldo: o ousado guerreiro. Vida movimentada e laboriosa.

Germano: o irmão. Empreendedor e resoluto.

Gertrudes: armada de lança. Tem espírito combativo.

Gervásio: lança possante. Ama as idéias mais do que a ação.

Gilberto: o brilhante. Refinado e fascinante. Espírito imaginoso.

Gisela: raio de sol. Cheia de impetuosidade nas afeições.

Glauco: da cor do mar. Aventuroso e destemido.

Godofredo: em paz com Deus. Condutor por instinto.

Graciela: eletrizante, dinâmica, vivaz.

Gregório: o instigador. Enfrenta a vida com espírito de luta.

Guido: guia da floresta. Tem princípios muito firmes.

Guilherme: o que se defende. Caráter um tanto excêntrico.

Gustavo: cetro real. Sensível ainda que rude.

H

Haroldo: comandante do exército. Espírito belicoso e aventureiro.

Hebe: a jovem. Espirituosa, cheia de vida e de ardor.

Heitor: o tenaz. Tem o instinto de lutador.

Hélio: aquele que é do sol. Sincero, aberto, impetuoso.

Henrique: príncipe poderoso. Tem o sentido da ordem e da disciplina.

Hércules: caro à deusa Juno. Simpático à primeira vista.

Herman: homem do exército. Forte e seguro de si.

Hermenegildo: o que faz sacrifício aos deuses. Capaz de grande altruísmo.

Hermes: o mensageiro. Astuto e cheio de iniciativa.

Higino: aquele que é sadio. Temperamento fantasioso e artístico.

Hipólito: libertador de cavalos. Inspira confiança.

Hugo: ajuizado. Orgulhoso e cheio de talento. Um pouco rude.

Humberto: o gigante. Vivaz, com muito amor próprio.

I

Ida: a guerreira. Imaginação viva e sem freios.

Inácio: o filho. Sério, reflexivo e afetuoso.

Inocêncio: o que não pratica o mal. Ama as coisas simples.

Iolanda: bem-aventurada. Não se desencoraja facilmente.

Irene: a paz. Calma somente na aparência.

Irma: a germânica. Autoritária e muito orgulhosa.

Isidoro: o presente de Ísis (antiga deusa do Egito). Ama a vida sedentária e quieta.

J

João, Joana: favorecidos por Deus. Resoluto, seguro de si, expansivo.

Joaquim: firme com Deus. Espírito engenhoso e alerta.

Jorge: agricultor. Inteligente, mas um pouco desorganizado.

José, Josué: Deus é o seu Senhor. Dotado de energia e sensibilidade.

Judite: a honrada. Coragem e firmeza incomuns.

Júlio: o rugoso. Bom senso, prudência, senso prático.

L

Lamberto: o ilustre. Ama as novas experiências.

Lázaro: Deus me ajuda. Incrédulo, amigo das brincadeiras.

Léa, Leão: referente ao rei dos animais. Natureza muito altiva e generosa.

Leandro: o meigo. Sensível, muitas vezes é um tanto afetado.

Leonardo: leão audaz. Um caráter quase sempre rebelde.

Leopoldo: altivo entre a gente. Sociável e expansivo.

Lia: a fatigada. Na verdade Lia é um tipo infatigável.

Lívio: de cor lívida. Muito senhoril no comportamento.

Lourenço: cinto de louros. Bom caráter, mente privilegiada.

Lucas, Lúcia, Luciano: luminoso. Trabalhador obstinado e inteligente.

Ludovico, Luís: valoroso. Realiza-se em tudo, facilmente.

M

Madalena: natural da região de Magdala. Independente e generosa.

Marcos: que golpeia. Expansivo, preciso no seu trabalho.

Margarida: pérola. Alegre, extrovertida, simpática.

Maria, Marta: a senhora. Enérgica e meiga ao mesmo tempo.

Marino: homem do mar. Ama a natureza, a vida ao ar livre.

Mário: o chefe. Natureza generosa mas pouco expansiva.

Martinho, Martins: caro a Marte. Bondoso mas um tanto rebelde.

Mateus: homem de Deus. Sentimental e devotado na amizade.

Matilde: a guerreira. Não retrocede ante nada.

Maurício, Mauro: moreno. Ama o trabalho e o estudo.

Máximo: o maior. Sabe o que quer e como obtê-lo.

Miguel: semelhante a Deus. Antepõe a própria liberdade a tudo.

Miranda, Mirela: a maravilhosa. Simpática e afável.

Mônica: a solitária. Gosta de se arranjar sozinha.

N

Natal, Natalino: do Natal. É tímido mas jamais se atemoriza.

Nicolau, Nicolino: o vitorioso. Caráter otimista, temperamento risonho.

Noemi, Noêmia: rica de graça. Sabe impor-se com boas maneiras.

Norma: norma, regra. Ama a ordem e a precisão.

O

Oto: o proprietário. Tem maneiras fascinantes.

Odete: a senhora. Capaz de comandar sem parecer que o faz.

Olivério: relativo à oliveira. Pacífico e afetuoso.

Orestes: habitante das montanhas. Alma de ouro sob a casca rude.

Orlando: terra gloriosa. Corajoso, mas um pouco imprudente.

Oscar: lança de Deus. Polêmico, agarra-se muito às suas idéias.

Osvaldo: Deus reina. Bastante autodomínio.

P

Pacífico: homem de paz. Tendência à solidão.

Palmira: cidade das plantas. Não se submete facilmente.

Pascoal: da Páscoa. Aberto, generoso, justo.

Patrício: nobre. Mente alerta e sutil, brincalhão.

Pedro: pedra. Metódico e um tanto conservador.

Péricles: glorioso. Inspira respeito e admiração a todos.

Pio: o religioso. Ama a arte e o belo em geral.

Plácido: o benigno. Enfrenta a vida com grande serenidade.

Pompeu: o quinto filho. Dotado de grande vitalidade.

Porfírio: de púrpura. Sabe como fazer-se querido.

Próspero: o rico. Generoso e um pouco esbanjador.

Prudêncio: o prudente. Organizado, moderado, preciso.

Q

Quintiliano, Quintino: o quinto filho. Afável e bonachão.

R

Rafael: curado por Deus. O seu dom é a sinceridade.

Raimundo: o sábio protetor. Tenaz, seguro de si.

Raquel: ovelhinha. Personalidade original e bizarra.

Rebeca: a rede. Sorridente, confiante, otimista.

Regina: rainha. Alegre e terna, natureza leal.

Reginaldo, Reinaldo, Rinaldo: o inteligente. Sagaz, às vezes fanfarrão.

Renato: nascido duas vezes. Mente lúcida, temperamento calmo.
Ricardo: o possante. Não tolera as injustiças.
Roberto: glorioso. Muito fogo sob a aparência fria.
Rodolfo: o lobo sábio. Palavra fácil, bom conselheiro.
Rodrigo: glorioso. Natureza independente e enérgica.
Rogério: lança gloriosa. Amigo leal e cavalheiresco.
Romano: de Roma. Aberto e sincero, ama o trabalho.
Romeu: o peregrino. Ama a aventura e as novidades.
Romualdo: rei glorioso. Maneiras refinadas, orador brilhante.
Rosa: o nome da mesma flor. Caráter terno; inteligente; sabe o que quer.
Rosalba: rosa branca. Ingênua, confiante, caridosa.
Rufino: o loiro, Descuidado mas não superficial.

S

Sabino: da Sabina, antigo país da Itália central. Detesta ficar de mãos cruzadas.
Salomão: o pacífico. Mente profunda, natureza prática.
Salvador: originário de Jesus, o Salvador. Infatigável trabalhador, ótimo amigo.
Samuel: Deus o escutou. Não gosta de demonstrar seus sentimentos.
Sara: princesa. Possui acentuado senso de dever.
Saul: o desejado. Nascido com o instinto do comando.
Savério: a nova casa. Tem o senso da elegância.
Sebastião: o honrado. Calmo, equilibrado, idéias claras.
Serafim: anjo. Busca a substância das coisas. As aparências não o iludem.
Sérgio: o servo. Mente aguda, afetação.
Sigefredo: o que conquista a paz pela vitória. Adepto da luta.
Sigismundo: o protetor da vitória. Rico em sensatez.
Silvano, Sílvio: da floresta. Merece sempre confiança.

Simão, Simeão: aquele que satisfaz. Amigo fiel e seguro.

Simplício: o simples. Sabe conquistar simpatia.

Sofia: a sabida. Sensível, agradável, maliciosa.

Suzana: lírio. Afetuosa, sabe ser uma boa amiga.

T

Tadeu: o que louva. Sabe o que vale e fazer-se valer.

Temístocles: o que merece a glória. É um ótimo chefe.

Teodorico: líder do povo. Sabe defender-se com inteligência.

Teodoro, Teodósio: presente de Deus. Gosta de fazer o bem.

Terêncio: torneiro. A arte é a sua grande paixão. Ela enriquece o seu espírito e lhe dá alegria de viver.

Teresa: a caçadora. Sensível e afetuosa, vida longa.

Timóteo: que honra a Deus. Rapidez nas decisões.

Tito: o defensor. Natureza idealística e poética.

Tomás: o gêmeo. Aprecia as análises e a sutileza.

Túlio: grato ao pai. Senso de lealdade e justiça.

Ubaldino, Ubaldo: espírito ousado. Sabe como progredir na vida.

Ulisses: o irascível. Espírito aventuroso, ama o imprevisto.

Urbano: polido, delicado. Não gosta do imprevisto.

Valentino: o são. Resoluto, não gosta de compromissos.

Venâncio: o caçador. Busca o porquê das coisas.

Vera: a fé. Um pouco inconstante, mas muito corajosa. Os obstáculos da vida não a atemorizam, antes a incentivam à luta, pois confia no destino.

Verônica: a vitoriosa. Reservada e de vontade firme.

Vicêncio, Vicente: o vencedor. Mente firme e realizadora.

Virgílio: o verdejante. Ama o estudo e a poesia.

Virgínia: pura. Espírito simples e sincero.

Vítor, Vitório: o vencedor. Sabe fazer-se valer.

Vladimir: rei célebre. Rapidez e facilidade em aprender.

Z

Zacarias: servo de Deus. Não se abate facilmente.

Zaíra: a florida. Graciosa, sabe ser simpática.

Zenóbio: a força de Deus. Forte senso de honra.

Zenon: o divino. Natureza impulsiva, inclinado à ação.

Zoé: vida. Tem a paixão das pesquisas e do estudo.

ÍNDICE

Como acampar

Comes e bebes

Cuide bem dos seus amigos

Para casos de emergência

O que você gostaria de ser

Curiosidades

Coisas da terra

Coisas do céu

Coisas do mar

Viaje prevenido

Cuide bem de suas coisas

É bom saber

Diretores: Edgard de Sílvio Faria, Richard Civita,
Roberto Civita, Rubens Vaz da Costa

Diretor de Publicações Infanto-Juvenis: Angelo Rossi

CONSELHO EDITORIAL

Diretora: Ruth Rocha
Editores-chefes: José Geraldo de A. Soares Filho, Eunice Pavani
Chefes de Arte: Luis Gonçalves, Jesualdo A. Gelain

REDAÇÃO

Secretária Editorial: Flávia Ladeira Ceccantini
Pesquisadora: Maria Cristina de Souza Bortoletto
Revisora: Cristina A. de Lara Fagundes
Serv. Edit. Aux.: Vanda Santos de Moraes

ARTE

Desenhista: Paulo Edson de Moura
Assistentes de Arte: Yeun Hi Kim, Maria Cecy de Mello Régis

PRODUÇÃO GRÁFICA

Eduardo Macedo S de Teves

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Gerente de Produto: Ernesto Freixosa Junior

LEI DO ESCOTEIRO

Dez princípios criados por Baden-Powell, em 1908:

I — O Escoteiro tem uma só palavra; sua honra vale mais que a própria vida.

II — O Escoteiro é leal.

III — O Escoteiro está sempre alerta para ajudar o próximo e praticar, diariamente, uma boa ação.

IV — O Escoteiro é amigo de todos e irmão dos demais Escoteiros.

V — O Escoteiro é cortês.

VI — O Escoteiro é bom para os animais e as plantas.

VII — O Escoteiro é obediente e disciplinado.

VIII — O Escoteiro é alegre e sorri nas dificuldades.

IX — O Escoteiro é econômico e respeita o bem alheio.

X — O Escoteiro é limpo de corpo e alma.